JANVIER 1994 NUMÉRO 24

MEGA FORCE

MEGADRIVE - MEGA CD - GAME GEAR - MASTER SYSTEM

MEGA force

le 1er mensuel des consoles SEGA

L'ARCADE VUE PAR SEGA

SONIC III

Speed.... Speed.... Speed.... Hourrah !

LE JEU FAIT SON CINÉMA

dans les Studios d'Hollywood avec GROUND ZERO TEXAS !

1994 L'ANNÉE SEGA

- TOUTES LES NEWS MEGADRIVE & MEGA-CD
- ETERNAL CHAMPIONS La Baston à tout va !

JvBe ©93

T 4702 - 24 - 30,00 F

N°24 • JANVIER 1994 • BELGIQUE : 195 FB • LUXEMBOURG : 195 FL • SUISSE : 9,5 FS • CANADA 6,95$ (Can)

Prenez l'avantage avec...

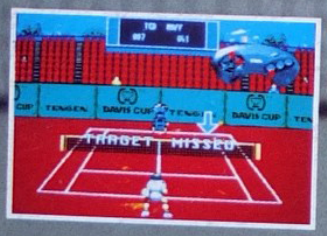
DAVIS CUP™ World Tour

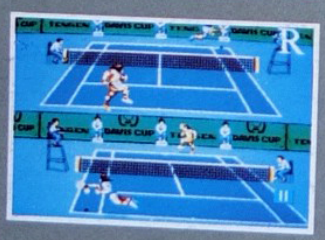
Cette simulation de tennis bourrée d'action a tout ce que vous pourriez désirer: tournois, fantastiques graphismes animés, division de l'écran en mode deux joueurs, replays vidéo, vrais dialogues, et écrans de statistiques avec classement des joueurs.

"Davis Cup est la crème de la crème des jeux de tennis"
MEGATECH - 90%

"La meilleure simulation de tennis jamais vue sur Mega Drive. Achetez-la!" MEAN MACHINES - 90%

"Le suprême jeu de tennis est enfin arrivé... Rapide, avec des tas de coups à votre disposition, et vraiment très prenant."
SEGA POWER - 89%





MEGA DRIVE

DOMARK

TENGEN
VIDEO GAMES

SEGA™ AND MEGA DRIVE™ ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES, LTD.
DAVIS CUP™ TENNIS: Davis Cup™ ITF Licensing Ltd. © 1993 Loriciel SA © 1993 Tengen, Inc. Licensed to Tengen, Inc. All rights reserved. Sales and Marketing by Domark Software Ltd., Ferry House, 51-57 Lacy Road, Putney, London SW15 1PR, England.

LORICIEL

SOMMAIRE

N° 24 JANVIER 1994 PARAIT TOUS LES MOIS

édito

Nous allons essayer, en ce début d'année, de faire le point sur ce qui risque de nous arriver dans les temps à venir... Si 1993 fut riche en surprises tant au niveau des jeux que du matériel —dois-je vous rappeler l'arrivée du Mega-CD ?—, 1994 s'annonce également comme assez surprenante.Tout commence avec l'annonce, non officielle encore, de l'arrivée pour le mois de septembre, très certainement au Japon, de la Saturn, la nouvelle console 32 bits de Sega. Selon tous les bruits qui courent, qui sprintent même (!), la machine est déjà prête mais Sega attend de voir l'évolution du marché et surtout les ventes de la 3DO et de la Jaguar aux Etats-Unis, pour confirmer la date de sortie de sa machine. Peut-être en saurons-nous plus lors du CES de Las Vegas du début de ce mois de janvier. Nous y serons et nous vous rapporterons tout, tout, absolument tout ce que nous aurons vu et entendu. Et, nom de Zeus, nous en verrons des choses, avec notamment la version définitive et commerciale de la Réalité Virtuelle de Sega, qui devrait certainement être autre chose que le malheureux casque que nous avons eu entre les mains (voir notre rubrique "Sayonara").
Réalité Virtuelle sur Megadrive, Saturn peut-être, des jeux à la pelle et notamment Sonic III (zyeutez la Preview dans ce numéro) ou Virtua Racing prévu pour le début du Printemps, j'en passe et des meilleurs, 1994 s'annonce comme une bonne année, un bon "cru" dirait-on si Sega était viticulteur ! SCHMÜRZ.

LE FORUM

LE COURRIER DE SCHMÜRZ 4
L'ARCADE VUE PAR SEGA 6
LES MEGA NEWS 8
SAYONARA : EN DIRECT DU JAPON 14
EN DÉTRESSE 20
LES SECRETS DE MAGE FORCE 24
LES MEGASCORES 30
HIT-PARADE ET DERNIERES SORTIES 32
ABONNEMENT 126
PETITES ANNONCES 127

LES PREVIEWS

CLIFFHANGER (M-CD) 44
DUNE II - BATTLE FOR ARRAKIS (MD) 50
FIRE AND ICE (MS) 52
GROUND ZERO TEXAS (M-CD) 38
PRIZE FIGHTER (M-CD) 42
ROAD RASH (GG) 46
SKITCHIN' (MD) 48
SONIC III (MD) 34
THE LOST VIKINGS (MD) 54
X-MEN (GG) 56

LES MEGA JEUX

GUNSTAR HEROES (MD) 58

LES NOUVEAUTÉS

DESERT SPEEDTRAP (MS-GG) 106
DESERT STRIKE (GG) 116
DRACULA (M-CD) 100
DRACULA (MS) 118
DRAGON'S REVENGE (MD) 92
DR. ROBOTNIK MEANBEAN MACHINE (MD) 102
DR. ROBOTNIK MEANBEAN MACHINE (GG) 114
ETERNAL CHAMPIONS (MD) 84
HOOK (GG) 120
JAMES BOND - THE DUEL (GG) 121
RAGE IN THE CAGE (M-CD) 98
REN & STIMPY (GG) 112
SENSIBLE SOCCER (MS) 122
SON OF CHUCK (M-CD) 96
STREETS OF RAGE II (MS) 104
STRIDER RETURNS (GG) 124
THE OTTIFANTS (MS) 110
TOEJAM & EARL II (MD) 94
WINTER OLYMPICS (MD) 108
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS (MD) 90

MEGA force

MEGA FORCE est édité par **Mega Press**, S.A.R.L. au capital de 150 000F. • 100 Ave du Général Leclerc • 93692 Pantin CEDEX • **Adresse Courrier :** 103 boulevard Mac Donald, 2ème étage, 75 019 PARIS • Tél. : (1) 40 05 00 87, Fax : (1) 40 38 31 34 • **Directeur de la Publication :** Marc ANDERSEN • **Rédacteur en chef :** Jean-Marc DEMOLY • **Secrétaire Général de Rédaction :** François GABERT • **3615 MEGA FORCE, Animateur :** Schmürz • **Direction Artistique :** Dominique DESSEIGNE • **Maquette :** Mireille GUÉRINEAU • **Chefs de Rubriques :** Daniel DIAS, Francis MANFREDINI • **Illustrations des rubriques :** Alain BERTRAND • **Couverture :** Michaël CAMBOUR • **Illustration de couverture :** Eternal Champions © SEGA of America • **Publicité :** Isabelle Weill • **Directeur des ventes :** Philippe THOREAU, Tél.: 43 44 77 77 Terminal EB6 • **Modification et service de réassort :** N° vert : 05 19 84 57 • **Photogravure :** PPO • **Impression :** JEAN DIDIER • **Distribution :** Transports Presse • MegaForce est distribué en Belgique par les A.M.P. • Tous droits de reproduction réservés • Dépôt légal à parution • **Ont collaboré à ce numéro :** Julien MINIER, MANU, ARKHAM , MK2 • **Dossier :** GUNSTAR HEROES réalisé par **MANU et DANBOSS** • **Tirage de ce numéro :** 150 000 exemplaires • Ce numéro comporte un encart 4 pages non folioté, broché en milieu de magazine.

votre courrier

Bonjour à tous et à toutes ! Un immense merci pour votre abondant courrier auquel nous essayons de répondre ci-dessous. Pour vos prochains envois, n'oubliez pas l'adresse exacte :

SCHMÜRZ - MEGA FORCE,
103, Boulevard Mac Donald, 75019 PARIS.

● Bonjour Schmürz,
N'ayant pas eu de réponse les deux dernières fois, je persévère pour en avoir enfin une. Ton mag est génial (depuis le temps, tu dois le savoir).
1) Que veut dire Sega ?
2) Sega va-t-il commercialiser un "Power glove" ? Si oui, quel sera son prix et sera-t-il compatible avec le "Sega VR" ? À propos, quand sortira-t-il en France et à quel prix ?
3) Pourquoi ne pas faire un magazine sur CD (pour ceux qui ont un M-CD, bien sûr) qui parlerait de MD et de M-CD ? Comme ça, une voix off commenterait les jeux à venir avec, en plus, les écrans de celui-ci !
4) Quelle est la date de sortie de "Sonic 3", "Eternal Champions" et de "Streets of Rage 3" sur MD, qui sont des 24 MB, je crois ?
Sur ces quelques mots, je te remercie d'avance, à bientôt...

Gregory PALMARO (84)

Comme tu le dis si bien, il faut persévérer pour avoir gain de cause ! Précisons tout de même que les lettres publiées dans Mega Force sont sélectionnées parmi une montagne de courrier et qu'un choix s'impose en fonction des questions posées et de leur intérêt face à l'actualité du monde Sega.
1) Voilà une question particulièrement pertinente du fait de sa rareté. D'ailleurs, il semblerait que tu sois le premier à nous soumettre cette interrogation. Donc, le label, la marque, le "ce-que-veut" Sega, signifie "Service Games". Et non pas "Soins Épilatoires Garantis Anti-tartre", comme le pensent certaines personnes endommagées de la casserole !
2) En ce qui concerne le "Sega VR", il fonctionnera de la manière suivante. Vous pourrez vous déplacer dans un monde virtuel à l'aide d'un casque qui sera disposé sur votre tête. Ce casque est équipé d'un écran interne, qui remplacera en fait votre téléviseur (mais celui-ci vous servira tout de même, comme moniteur témoin). Ainsi, pendant que vous prendrez votre pied dans un univers complètement délirant et fantastique, vos copains pourront admirer vos exploits sur votre télé. Par contre, pour le contrôle du jeu, vous utiliserez une manette normale, enfin c'est ce qui est prévu pour l'instant... Cet équipement devrait être disponible début 94, mais rien n'est vraiment sûr. C'est pourquoi mieux vaut attendre le CES de Las Vegas début Janvier, où vraisemblablement la version finale du "Sega VR" devrait être présentée...
3) Au risque de te décevoir, beaucoup de lecteurs possèdent encore une Master System et une Game Gear, et l'on ne peut pas raisonnablement mettre ce lectorat "sur la touche". D'autre part, il existe de moins en moins de nouveautés en Master System, ce qui laisse la place au M-CD et à la MD. Il est évident qu'un jour ou l'autre la Master System sera devenue tellement obsolète que les éditeurs ne développeront plus pour cette machine. Pour l'instant, ce n'est pas encore le cas, et je dirai même que d'excellents titres sont encore à l'étude.
4) En effet, "Sonic 3" arrive. La sortie de ces nouvelles aventures de Sonic est prévue pour le 24 Février 1994, une date à retenir. Mais si vous voulez en savoir plus, "Sonic 3" fait l'objet d'une Preview dans ce numéro, quelques pages plus loin. En ce qui concerne "Eternal Champions", il devrait être dispo vers la Mi-Janvier et le test complet de ce nouveau jeu de baston signé Sega est présent dans ce numéro. À première vue, toutes ces réponses devraient suffire à calmer ta soif de News, mais si "par malheur" (!) tu avais d'autres questions à nous poser, n'hésite pas à m'écrire !

Schmürz, le têtu.

● Cher Hyper Mega Schmürz,
Je t'écris pour la 3ème fois, en espérant que cette fois, ce sera la bonne. On dit bien "Jamais deux sans trois" !...
1) Sera-t-il possible un jour (ou une nuit) de voir un jeu arriver, se nommant par exemple : "Super Sonic Kart". Malgré qu'il n'ait pas besoin de kart, il est tellement rapide !
2) La Saturn 32 Bits acceptera-t-elle les jeux Megadrive et Mega-CD 2 ? Sinon y-aura-t-il, comme sur Megadrive, un convertisseur 16/32 bits, car je possède une Megadrive et pour l'instant 17 jeux !
3) Combien coûteront les jeux 32 bits ? (Tu peux prendre un joker !)
4) Y aura-t-il une ou plusieurs versions de Sonic pour la 32 bits ?
5) À part "Virtua Fighters", y aura-t-il d'autres jeux de baston genre "Art of Fighting", "Fatal Fury Special", "3 Count Bount", "Samouraï Shodown", sur la superbe 32 bits ?
6) Sera-t-il possible de voir un jour un jeu de billard classique (à deux trous et à bouchons) sur Megadrive ?
7) Ces jeux sont-ils prévus : "Tazmania 2", "Sonic 3", "The Immortal 2", "Tiny Toons 2" et "Cool Spot 2" ?
8) Pourquoi ne pas faire une cartouche avec rien que des démos des meilleurs jeux (une cartouche appropriée à chaque console !) ? Ce serait génial !
9) Y aura-t-il en vente de grands autocollants "Sega", comme pour mettre sur le capot d'une voiture, etc. ? Si oui, je suis l'un des premiers acheteurs !
10) Dans le Mega Force n°22, il y a un article sur "Canal Sega". Si j'ai bien compris, il serait possible d'avoir une chaîne rien que sur le monde Sega ! Ai-je bien compris? Si oui, c'est vraiment Hyper Mega Génial !
Ooooh, mon ami Schmürz, si mes questions ne passent pas enfin dans ton magazine génial, je te ferai manger une tonne de frites bien de chez moi ! Et je dirai à tout le monde que tu as kidnappé Sonic ! Voilà ! Je pleure de désespoir en attendant les réponses, dépêche-toi avant que mes larmes inondent ma maison, et que le niveau monte à 1m20, hauteur du meuble où se trouve ma Megadrive... AAAAHHH !

Giovanni DEHEULDRE (Belgique)

Il ne faut jamais s'avouer vaincu, tu as bien fait de continuer à m'écrire. La preuve, ce mois-ci, tu as le plaisir de voir ta lettre publiée, sympa, non ?
1) Pour le moment, le seul jeu dérivé de Sonic est "Sonic Spinball", un flipper assez spécial. Et compte tenu que Sonic est bien évidemment assez rapide pour ne pas avoir besoin d'un kart, je n'en vois pas l'utilité pour le moment, surtout que jouer au flipper avec un kart, cela ne doit pas être bien facile !
2) En ce qui concerne la Saturn, et plus particulièrement au point de vue compatibilité, il n'y a rien de vraiment arrêté pour l'instant. À mon avis, on obtiendra de plus amples informations au cours de cette année 1994. En tout cas, si elle doit être compatible avec quelque chose, ce sera au minimum avec le Mega-CD, car elle ne possèdera "a priori" qu'un lecteur de CD-Rom. Bien sûr, il pourra y avoir un adaptateur 16/32 bits, mais il n'est pas prévu pour le moment.
3) Les jeux CD pour la Saturn ne devraient pas coûter beaucoup plus cher que les jeux sur Mega-CD. En fait, il faut savoir qu'un jeu doit être développé par une équipe de programmeurs, par des graphistes, et par bien d'autres personnes, notamment des musiciens. Ensuite, il y a la fabrication du CD (phase connue sous le nom de "pressage") ou de la cartouche. Enfin, il faudra payer la promotion du jeu (télé, magazine, radio, etc.). Tout cela coûte cher à l'éditeur, et cela se répercute sur le prix du jeu. Par exemple, le fait de mettre des jeux sur CD coûte moins cher que de les mettre sur cartouche. Mais un jeu CD est beaucoup plus complexe et long à réaliser, avec des animations vidéo, des sons digitalisés, des scénarios plus "vastes" ; son coût de développement est donc plus élevé, ce qui pondère malheureusement son prix par rapport à celui d'une cartouche. Sinon, officiellement, il n'y a pas vraiment de prix annoncé, patience quand tu nous tiens...
4) Logiquement, "Sonic 4" devrait sortir sur la Saturn. Mais ce n'est qu'une supposition, vu que le n°3 va sortir fin Février. De toute façon, en réfléchissant un peu, on peut se douter que la Saturn sera la console du futur pour Sega. Ce qui implique donc une tonne de Sonic en attendant l'arrivée d'une prochaine console révolutionnaire 64 bits de Sega pour dans longtemps, longtemps, longtemps, longtemps, bien après...
5) Pour le moment, trois jeux seulement sont susceptibles de sortir sur cette console. Ce sont "Virtua Fighters", "Ridge Racer" et "X-Wing". C'est tout pour l'instant !
6) Le seul jeu de billard à l'heure actuelle, qui vaille vraiment le coup, est "Side Pocket" sur Megadrive. Mais je ne vois pas ce que tu entends par un billard "à deux trous et à bouchons" en tant que "classique". Pour moi, il existe le billard américain avec ses six trous, et le billard français sans trous et seulement trois boules...
7) "Un message de Schmürz pour Giovanni : ...bidibidip... Tazmania 2-non prévu pour l'instant... bidibidip... Sonic 3- le 24 Février 1994... bidibidip... The Immortal 2-non prévu... bidibidip... Tiny Toons 2-sûrement... bidibidip... Cool Spot 2- j'espère bien... bidibidiprout !!"
8) Ce ne serait pas une opération facile, et surtout rentable, à mettre en œuvre. Mais pour ma part, je pense qu'une cartouche peut très bien être remplacée par une cassette vidéo. C'est vrai qu'aujourd'hui tout le monde, ou

presque, possède un magnétoscope. De plus, on pourrait rajouter nos impressions orales sous la forme d'une voix off qui commenterait les phases principales des jeux. Sega ne s'y est d'ailleurs pas trompé en réalisant ses "Sega Vidéo", au nombre de 2 actuellement, et qui reprennent exactement ce principe de démo.
9) Des autocollants Sega, il y en a. Mais pas en quantité industrielle, ils se font rares, c'est à toi d'essayer de tomber dessus, pendant des Salons par exemple, ou avec le train Sega, etc.
10) Comme je l'avais déjà expliqué, le "Canal Sega" n'est pas réellement une chaîne de télévision à proprement parler, c'est un concept pour une promotion publicitaire avantagée et privilégiée. Si tu n'as toujours pas compris la différence, tu peux te référer au courrier du n° 23.
Ta lettre est vraiment sympa et enthousiaste. Avant de terminer, juste une question : est-ce que vous êtes tous comme ça en Belgique ? Parce que si c'est le cas, il va y avoir une ambiance de folie au prochain Salon "Games", prévu pour le début du mois de février 1994. Vous avez intérêt à venir !

Schmürz, l'International.

● Cher Schmürz,
Je te pose mes questions car, comme on le sait, MegaForce est vraiment génial, super et tout ce que l'on veut...
1) Est-ce vrai que la petite 8 bits va disparaître ?
2) Vaut-il mieux acheter la 32 bits ou le Mega-CD ?
3) Que veut dire "NRDL" ?
4) Pourquoi ne pas faire un jeu avec des plongeurs qui auraient pour but de délivrer la Terre en 10009 de tous les réacteurs hydrauliques nucléaires ?
J'espère qu'on me répondra car j'en suis à ma 2ème lettre !

Le Grand Sorcier.

Tout à fait d'accord avec toi, MegaForce, c'est vraiment génial, Grand Sorcier !
1) Voilà un problème assez embêtant. En effet, vous êtes assez nombreux à posséder des Master System. Tôt ou tard, il faudra vous "séparer" de votre petite console chérie, séparer étant une façon de parler car elle ne sera pas "hors service" pour autant. Simplement, de moins en moins de titres paraîtront pour cette console, et c'est l'évolution tehnologique qui veut ça. Comme tu le dis dans ta question, c'est une console 8 bits. Déjà avec la Megadrive 16 bits, la Master était dépassée, mais avec la Saturn 32 bits, ce n'est même pas la peine d'en parler ! Je sais que c'est une machine sympa et conviviale, et malheureusement pour vous, je pressens une séparation difficile dans un futur proche...
2) Décidément, tu aimes bien poser des questions délicates. Le Mega-CD est une extension pour la Megadrive, qui est une console 16 bits affichant en gros 32 couleurs parmi une palette de 512 (ce qui est pour moi son seul désavantage). La Saturn est une console 32 bits, avec un lecteur de CD-Rom en série, possédant une palette de 16,7 millions de couleurs. Voilà en gros les différences principales entre ces deux machines. Notons aussi que le Mega-CD est disponible à l'heure actuelle avec de nombreux jeux, alors que la Saturn devrait sortir dans un an minimum. Je te laisse faire ton choix, à toi de voir si tu peux attendre un an (ou plus...) avant de goûter à des jeux d'une qualité CD...
3) Lorsque le journaliste a écrit son texte, il est ensuite relu et corrigé, et le(s) correcteur(s) peuvent être amenés à y porter leurs propres annotations ou commentaires. Dans ce cas, les initiales "NDLR" (et non "NRDL" comme tu l'indiques) signifient "Note De La Rédaction", et permettent de différencier ces notes du texte principal (ce principe sert la plupart du temps à faire de l'humour !).
4) J'avais préparé tout un petit cours scientifique sur le "nucléaire" (car tes "réacteurs" m'inquiètent un peu), mais faute de place, on s'en passera. Pour répondre quand même à ta question, à propos de ton scénario de jeu, l'idée des plongeurs n'est pas mal, envoie-le à Sega France, ils te répondront peut-être...

Schmürz, le scientifique en herbe.

● Ma lettre te sera certainement inhabituelle car c'est un papy qui te l'envoie (68 ans). Venu aux jeux vidéo par mes petits enfants (11 garçons et 2 filles), je me suis acheté une console Megadrive. Je me suis aperçu en parlant autour de moi que je n'étais pas le seul grand-père à m'intéresser à ces jeux. Parmi mes nombreux copains, j'en ai 4 qui, comme moi, ont des Megadrive et nous nous repassons nos cartouches. Seulement, comme nous n'avons pas nos réflexes de notre jeunesse, nous n'arrivons pas à aller bien loin dans la progression des jeux, aussi nous avons pensé que le Game Genie pourrait nous aider à sauter quelques niveaux pour pouvoir profiter de nos jeux.
Mes questions sont :
1) Les codes donnés dans le livret d'explications de fonctionnement du Game Genie sont-ils pour tous les jeux Sega ?
2) À quel endroit pourrait-on voir une démonstration, aucun revendeur jusqu'ici n'a voulu nous la faire !?
3) Pourrait-on avoir dans Mega Force, que nous lisons tous les mois, un article sur le fonctionnement du Game Genie ?
Il faut penser que les jeux vidéo amènent une complicité entre les petits-enfants et les grands-pères, et il y a plus qu'on ne le croit des "papy" qui y jouent ; peut-être pourrait-on donner dans Mega Force des titres de jeux plus faciles à utiliser pour eux... Merci à l'avance d'avoir bien voulu lire cette lettre et d'y prêter attention.

Michel CHASLES, alias Papy Michel (78)

Cela fait plaisir de voir que notre lectorat comporte aussi des représentants des retraités. Il est vrai que lorsqu'on est à la retraite, on a beaucoup plus de temps libre, et même parfois, lorsqu'il n'y a rien a la télé, on s'ennuie... D'où un nouvel intérêt pour les consoles de jeux ! Et il est vrai qu'elles permettent ainsi de mieux vivre avec son temps et de communiquer plus aisément avec les petits-enfants. Mais passons aux questions de notre nouvelle mascotte "Papy Michel" !
1) On ne peut pas répondre oui à ta 1ère question, si tu entends bien par là "tous" les jeux Sega. En effet, cet accessoire n'existe pour l'instant que pour la Megadrive (plus tard pour les autres consoles). Cela exclut donc déjà tous les jeux MS et GG. Ensuite, il faut comprendre que les codes sont donnés par le constructeur au fur et à mesure de leur création. Cela signifie que dans le livret fourni avec l'accessoire figurent un certain nombre de titres, mais pas tous, et la liste s'allonge au fur et à mesure du temps qui passe. Des codes pour un bon nombre de "hits" sont cependant d'ores et déjà disponibles, et chaque mois il en arrive de nouveaux (nous en indiquons d'ailleurs un certain nombre dans notre rubrique "Les Secrets de Mega Force").
D'autre part, à propos de ce type d'accessoire, il faut savoir qu'existe également "l'Action Replay Pro" de Datel. Contrairement au Game Genie où les codes sont donnés par le constructeur, celui-ci vous permet de chercher vos codes vous-mêmes, pour chacun de vos jeux. Tout est expliqué dans la notice. Le mieux est de se rendre dans un magasin spécialisé et de demander une démonstration sur les deux accessoires, ce qui nous amène à la question suivante...
2) Il faut absolument choisir un magasin spécialisé, car dans un supermarché, ce n'est même pas la peine d'y penser ! Et il est vrai qu'il est plutôt difficile de se faire faire une telle démonstration. Le mieux est de "prospecter" par téléphone, pour trouver le revendeur intelligent qui vous fera la démo.
3) Une fois mis en place, le fonctionnement de l'accessoire (qu'il soit "Game Genie" ou "Action Replay Pro") ne pose sincèrement pas de problèmes. Un article ne se justifierait donc pas. Mais chaque mois, comme dit plus haut, nous donnons des codes Game Genie et des codes Action Replay.
Tiens, pour finir, une idée : pour quoi ne pas fonder un Club des Papy-Mamy fans de jeux vidéo, ce serait une grande première !

Papy Schmürz.

● Tout d'abord, et comme tous les Segamaniaques, je te remercie pour ton magazine pour lequel il n'y a aucun qualificatif. Bon, maintenant mes questions.
1) Y-aura-t-il, un jour, un journal où tous les tips, astuces et plans seront regroupés ?
2) Existe-t-il un Game Genie ou un autre accessoire du genre sur Master System 2 ? Et un Ascii-Pad MS ?
3) Est-ce que Street Fighter 2 sortira sur MS2 ?
4) Je possède 16 jeux et j'en ai fini 14... Existe-t-il un jeu d'action assez dur ?

Gérald CHARRIERAS.

Merci pour les compliments, mais il va me falloir une nouvelle paire de chaussures tellement elles sont cirées tous les mois à haute dose !
1) Le seul magazine, à l'heure actuelle, qui ne donne que des solutions complètes de jeux, avec des tips, des astuces, des codes Action Replay et Game Genie, c'est "Astuces Mania". Le numéro 1 est déjà sorti, et le deuxième volet de cette "saga" devrait pointer le bout de son nez courant janvier.
2) Le Game Genie va bientôt exister sur Master System, tandis que l'Action Replay existe déjà. À toi de faire ton choix en conséquence. En revanche, il me semble qu'il n'y a pas de manettes Ascii prévue pour Master Sytem 2 (à vérifier, tout de même).
3) Non, pour le moment, "Street Fighter 2" n'est pas prévu sur Master System.
4) Pour ma part, je te conseillerais soit Mortal Kombat, soit Streets of Rage 2... Mais en toute franchise, je pense que tu devrais revendre ta Master pour une Megadrive, les jeux sont de plus en plus "top" sur cette console désormais.

Schmürz, l'inqualifiable.

● Salut Schmürz,
J'ai quelques questions à te poser :
1) Quelle est l'adresse de Sega en Europe, car j'ai une idée de jeu à leur proposer et j'aimerais la leur envoyer par la poste ? Mon idée est que l'on puisse jouer à 4 au prochain Sonic ! Voilà les 4 personnages :
– Le premier personnage est bien sûr Sonic
– Le deuxième est Tails
– Le troisième est la petite amie de Sonic.
– Le quatrième est un raton-laveur vert, mais malheureusement, je ne lui ai toujours pas trouvé de nom.
2) Y aura-t-il un Rocket Knight sur Mega-CD ?
3) Quand Eternal Champions sortira-t-il sur Mega-CD ?
4) Street Fighter 2 sortira-t-il sur CD ?
5) Les jeux du Mega-CD pourront-ils être utilisés sur Saturn ?
6) Si l'on a une Megadrive européenne et que l'on achète le Mega-CD + le CDX Pro, est-ce que les supports peuvent être connectés ?
7) Pourquoi tu ne mettrais pas un index donnant les numéros des MF dans lesquels il y a des astuces sur tous les jeux ?
Ton magazine est "mega" et je suis megafier d'avoir choisi une console Sega !

Kevin JULIEN (Andenne)

Juste une question avant de répondre à tes questions : où se trouve Thon-Samson ? Serait-ce en Suisse ou en Belgique ?
1) L'adresse de Sega France est la suivante : 19-21, rue du Colonel Pierre Avia. 75015 PARIS. Mais je pense que j'ai trouvé le nom de ton raton-laveur vert : il se prénomme Ray. Et même qu'il existe un cinquième personnage, il s'agit d'un tatou dont le nom est Mighty. Ainsi Sonic, avec Ray et Mighty, ont partagé déjà une aventure ensemble. Non, non, ne cherche pas dans tes cartouches, ils l'ont partagé dans un jeu d'arcade se prénommant "SegaSonic". Si tu veux en savoir plus sur ce jeu, regarde la rubrique Arcade dans ce numéro.
2) Pas pour l'instant.
3) Il vient juste de sortir sur Megadrive...
4) Pourquoi pas ? Mais pas d'annonce officielle...
5) Rien n'est précisé pour l'instant à ce niveau.
6) Pour être sûr que toutes les versions de CD passeront sur ta console, il te faut une Megadrive-1 quelconque, de préférence en 60Hz, un Mega-CD 1, et un CDX-Pro, et... c'est tout !
7) On pourrait effectivement faire cet index, mais cela prendrait trop de pages ; on préfère passer des tests ou des news à la place, si tu vois ce que je veux dire. Néanmoins, c'est une bonne idée, il faudra qu'on trouve une solution...

Schmürz, le Voyageur.

L'ARC
VUE PA

Comme à notre habitude, nous sommes allés faire un petit tour dans les salles d'arcade, véritables "temples" du jeu vidéo, pour vous tenir au courant de l'actualité des jeux Sega en ce domaine.

SEGASONIC THE HEDGEHOG

Évitez le centre de ce cercle, marquant une zone de sables mouvants. Vous risquez de vous y enfoncer jusqu'à ne plus pouvoir en sortir !

Sonic, la superstar de Sega, est de retour parmi nous ! Mais cette fois-ci, Sonic n'est pas seul. Ses compagnons de voyage se nomment Ray, un raton-laveur volant, et Mighty le tatou. Ces trois amis sont retenus prisonniers par le Docteur Robotnik, et c'est à vous qu'incombe la tâche d'aider Sonic et ses amis à s'échapper de ce traquenard, en traversant les 7 niveaux qui vous sont proposés. Évitez les pièges du satanique Dr Robotnik, ramassez un maximum d'anneaux et sauvez-vous ! Cette nouvelle carte de Sega utilise la technologie du "System 32" qui, comme son nom le laisse supposer, fonctionne en 32 bits, comme la Saturn. Cette technologie confère au jeu une rapidité et une qualité technique encore jamais vues, et les zooms et rotations en tout genre sont plus faciles à réaliser. La particularité de SegaSonic est que vous pouvez y jouer à trois en même temps. La vue de l'action est en 3D isométrique, comme pour "Landstalker" sur Megadrive. En tout cas, ça bouge bien, c'est beau, et on s'éclate à trois simultanément !

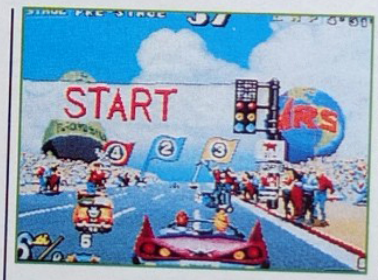
Dépêchez-vous d'avancer, sinon vous vous ferez écraser par les stalagtites qui tombent du plafond. Une seule chose à faire, prendre ses jambes à son cou !

Une pluie d'anneaux pour nos amis qui doivent faire face aux nombreux pièges du Dr Robotnik.

Durant ce stage, vous devrez faire preuve de talent en matière de vitesse. Suivi par une coulée de lave, vous devez esquiver les explosions et accéder au niveau suivant.

Une belle bête, n'est-ce pas ?

Ce genre de voiture est assez délirant. En effet, à chaque fois que vous tournez, elle se met sur deux roues et vous voyez les personnages s'accrocher aux portières, complètement dingue !



Au départ de la course, tous les concurrents font rugir leurs moteurs pour essayer d'impressionner les autres, mais le véritable vainqueur est celui qui arrivera le premier, n'est-ce pas !

Enfin, la voilà ! La suite du célèbre Out Run est arrivée, il s'agit de Out Runners. L'ambiance est d'ores et déjà plus délirante, loufoque, et à pleurer de rire. Parcourez le monde à travers 30 stages et 10 fins possibles, au volant de 8 bolides différents. Chaque voiture possède ses propres caractéristiques. Par exemple, certaines auront une accélération fabuleuse, mais elles n'iront pas bien vite à fond la caisse. Ce nouveau hit de Sega est vraiment génial, l'ambiance est de folie. Vous faites partie d'un groupe de 8 concurrents prêts à tout. À votre disposition, un accélérateur et une pédale de frein, c'est tout. Par ailleurs, chaque poste de conduite possède un genre d'auto-radio qui vous donne le choix entre écouter diverses musiques ou laisser le "DJ" faire ses commentaires sur la course. L'animation est impressionnante et les graphismes très soignés. En conclusion, rien à dire au point de vue technique, et au point de vue jouabilité, c'est parfait !

OUT RUNNERS

CADE
R SEGA

F1 SUPER LAP

Cette nouvelle simulation de Formule 1 a la privilège d'utiliser les vrais noms de pilotes, des équipes, des voitures, des sponsors, etc. "Simulation réaliste basée sur le championnat de Formule 1 de 1992" pourrait être le meilleur descriptif pour ce jeu. Sélectionnez votre équipe, votre pilote, et foncez à plus de 300Kmh sur des pistes d'asphalte brûlante. Toujours est-il que vous n'êtes pas le seul sur le circuit, car vous participez réellement à un Grand Prix. En effet, vous aurez à faire face à 26 autres concurrents, tous avides de victoire. Mais vous possédez une arme secrète. Votre bolide est équipé d'un bouton de dépassement. C'est-à-dire que si vous avez besoin d'un regain de puissance au point de vue moteur, vous n'avez qu'à appuyer sur ce bouton pour gagner en vitesse et en accélération, formidable ! Vous avez le choix entre deux vues différentes : soit directement dans le cockpit, soit derrière la voiture au niveau des pots d'échappements, si vous voyez ce que je veux dire. Les détails graphiques de ce jeu sont vraiment fabuleux, c'est une véritable petite merveille pour les amateurs de F1. Son seul inconvénient réside dans sa maniabilité. En effet, le niveau de jeu est un peu trop difficile, ce qui est plutôt dommage.

Lors du départ de la course, écrasez à fond l'accélérateur si vous ne voulez pas vous retrouver à la queue du peloton.

Juste après le départ, tous les concurrents sont regroupés. Cela apporte l'avantage de pouvoir doubler plus d'adversaires à la fois, mais en revanche, les accidents sont plus dangereux.

Vous pouvez y jouer à deux simultanément, c'est plus fun !

TITAL FIGHT

Et un uppercut dans les dents, un !

Sega ne reste pas les bras croisés, bien au contraire, car voici enfin le jeu de boxe tant attendu par vous tous : "Title Fight". Il est le digne successeur de "Heavy Weight Champ", qui utilisait déjà un système de poignée pour frapper votre adversaire. Un bon défoulement après une journée bien chargée ! Toute la réalisation du jeu est de qualité, et surtout ça bouge bien, c'est simple, on s'y croirait ! Pour ma part, je trouve cependant que l'on ne peut pas s'exciter et se dépenser à fond sur les manettes, car elles n'ont pas assez de largeur de mouvement. Peut-être est-ce fait exprès pour qu'on ne détruise pas la machine... Mais toujours est-il que cette machine est un petit bijou de technologie, à cause du non moins célèbre "System 32". Celui-ci équipe désormais toutes les nouvelles cartes "Jamma" de Sega, ce qui permet maintenant d'avoir des jeux d'une qualité supérieure.

C'est super beau, et en plus ça bouge dans tous les sens, impressionnant !

VIRTUA FIGHTERS

Vous connaissiez LE Virtua Racing de Sega, le jeu de Formule 1 qui a marqué son époque. Eh bien imaginez un instant la même chose pour un jeu de combat. Pas possible ?? Si, tout à fait, Sega l'a fait. Voici Virtua Fighters ! Il est fabuleux, tout simplement. Faites votre choix parmi 10 combattants de différentes trempes. Vous allez participer à un Tournoi où seul le guerrier ultime pourra vaincre ses adversaires. Par souci de simplicité, Sega a placé en vos mains une manette avec trois boutons seulement : un pour les coups de poing, l'autre pour les kicks des pieds, et enfin le dernier servant pour se protéger. Ainsi, le maniement du personnage est très abordable. La vue du combat oscille en avant et en arrière selon les mouvement et les actions des deux protagonistes. L'animation est réellement époustouflante. Les bruitages ont la pêche, et le reste, je ne vous en parle même pas tellement c'est bien. En tous cas, essayez-le à tout prix !

Admirez ce beau coup de pied fouetté, dans la tête de l'autre qui n'a rien vu arriver !

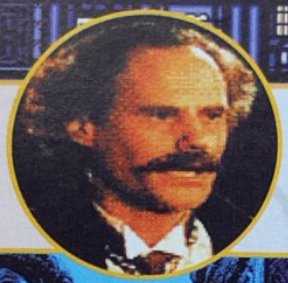
Bien évidemment, on peut y jouer à deux l'un contre l'autre. N'hésitez pas à "fighter" votre adversaire jusqu'à ce qu'il soit K.O., ou qu'il soit sorti du ring.

Julien MINIER
« Rendez-vous à TRAVAIL-EXPO »

DRACULA UNLEASHED

MEGA-CD / SEGA

Dracula Unleashed de Sega n'a strictement rien à voir avec le Dracula de Psygnosis testé dans ce numéro de Mega Force. Ne présentant que des scènes où l'on peut voir de véritables acteurs en action, ce jeu utilise à merveille toutes les capacités du Mega-CD. En fait, dans cette réalisation entièrement numérisée, vous serez à même de prendre de nombreuses décisions pour orienter la suite des "ébats" qui se produiront sous vos yeux. Actuellement en anglais, la version qui sera vendue par Sega France devrait théoriquement être entièrement francisée, une aubaine ! Dracula Unleashed sortira en France au cours du mois de mars ou d'avril prochain.

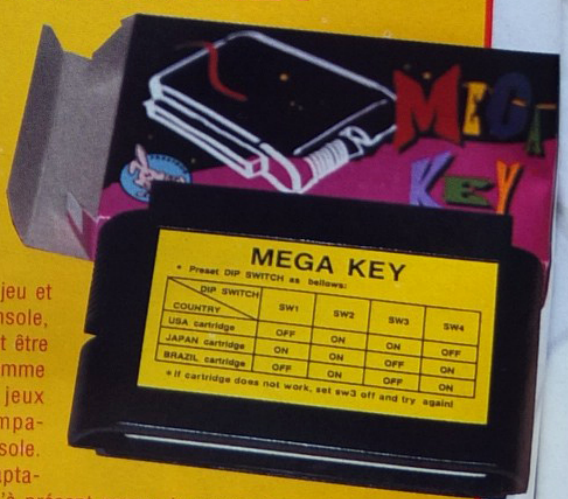


DEMOLITION MAN

MEGADRIVE / VIRGIN

Dernier film de Sylvester Stallone, Demolition Man vous placera dans la peau du héros d'un film de choc, au-delà des années 2000. Pour cette réalisation, Stallone lui-même a donné une journée de son temps pour être filmé sous toutes les coutures et dans toutes les positions. Les images ainsi obtenues seront par la suite traitées et travaillées afin d'être intégrées au jeu proprement dit. À l'heure actuelle, nous n'avons encore que très peu d'informations sur le contenu de Demolition Man, mais dès que Mega Force en obtiendra, nous nous ferons un plaisir de vous les communiquer.

LE MEGA KEY



Le "Mega Key" est la dernière trouvaille des bidouilleurs de Hong-Kong pour faire passer tous les jeux Megadrive sur toutes les Megadrive, quelle que soit leur patrie d'origine. En fonction des origines du jeu et de celle de votre console, des switches pourront être activés ou non. Et comme par magie, tous les jeux sont désormais compatibles avec votre console. Exemple : aucun adaptateur ne pouvait jusqu'à présent passer la version française d'Aladdin sur console japonaise. Avec le Mega Key, tout est définitivement possible. Le Mega Key est disponible dans tous les magasins Ultima pour un peu moins de 300 Francs.

LE MASTER SYSTEM CONVERTER II

Eh oui, heureux possesseurs de Megadrive II, cet accessoire est pour vous et rien que pour vous ! Si vous connaissez un tant soit peu la Megadrive 1, vous savez certainement qu'un adaptateur permet d'utiliser tous les jeux Master System dessus. Mais comme il est impossible de le connecter sur la Megadrive II, Sega a aujourd'hui pensé à vous en lançant sur le marché le "Master System Converter II". Plus ergonomique que le premier, plus petit aussi, il permettra à tous les nouveaux possesseurs de Megadrive d'utiliser toutes les cartouches qui restent dans leur armoire et qui étaient initialement destinées à la SMS.

GOOFY
MEGADRIVE / ABSOLUTE

Goofy est le prochain titre comportant une vedette de Walt Disney qui devrait voir le jour sur Megadrive. Pour l'instant, Absolute cherche toujours un distributeur pour que ce jeu puisse être enfin disponible dans notre beau pays ! Pur jeu de plates-formes à la Mickey, Goofy pourra, pour se débarrasser de ses ennemis, non seulement leur sauter dessus avec son postérieur, mais encore utiliser un bras à ressort, histoire de les mettre K.O. quelques instants. Varié et apparemment distrayant, espérons que Goofy trouvera "preneur" afin que l'on puisse tous en profiter !

LIGHT PHASER GUN

Tel est le nom de code d'un nouveau jouet "made by Sega". Le Light Phaser Gun est constitué de deux éléments : un pistolet-laser et un récepteur infrarouge que l'on se place sur la tête. Si vous connaissez le Paint-Ball, vous n'aurez que peu de difficultés à connaître le but de ce jeu. Pour gagner, il suffit d'abattre son adversaire un certain nombre de fois. Situé sur le casque, un compteur de vies vous indique, par le biais d'une sorte de monocle, combien il vous en reste. Une fois à zéro, vous êtes hors-jeu. Depuis que l'on a eu ces Light Phaser Gun à Mega Force, on s'éclate comme des bêtes et le soir, on se livre des duels acharnés en courant dans les couloirs. On crée des alliances et on les rompt aussi net ! Hyper précis, les Light Phaser Gun ont une portée de 55 mètres, ce qui est largement suffisant pour passer des heures et des heures à jouer aux flics du futur. Le Light Phaser Gun devrait être distribué par Bandaï dans le courant de cette année.

Spécial Hiver 199

200 CONSOLES et CARTOUCHES DE JEUX
À GAGNER !

Joue et gagne en appelant au :
36.68.11.66
des consoles Méga CD2, Super Nintendo, Jaguar

C'est facile, appelle vite au :
36.68.10.39
Joue et gagne des consoles Mégadrive, Néo-Géo, 3DO

Et chaque jour, gagne des cartouches de **jeux vidéo** sur le **3615** 7 sur 7

CODE BONUS : 124

REPROCOM

TELEX....TELEX...

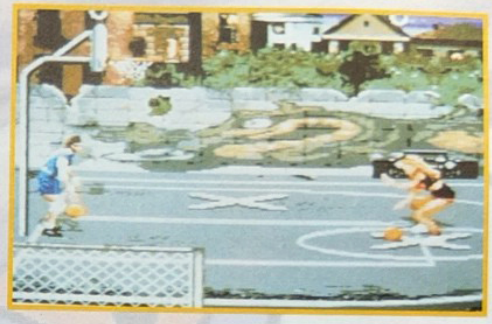
• Art Of Fighting, le énième jeu de baston sur Megadrive, est en cours de réalisation chez Sega of Japan. Ce jeu de baston devrait en théorie être de l'envergure de Street Fighter II ou d'Eternal Champions. Aucune date de commercialisation de ce jeu, même en provenance du Japon, ne nous est encore parvenue. Nous attendrons donc d'avoir un peu plus d'informations sur le sujet.

• NBA Jam, l'un des jeux d'arcade les plus en vogue du moment est annoncé pour une sortie mondiale au mois de mars sur Megadrive.

• Aux Etats-Unis, Sega a instauré un nouveau système de censure qui permettra aux parents de choisir les jeux en fonction de l'âge de leurs enfants. Ainsi certaines cartouches se verront affublées d'un "interdit à la vente en-dessous de 17 ans ou de 13 ans". À titre d'exemple, Lethal Enforcers est interdit là-bas aux moins de 17 ans. Ces ricains sont vraiment graves, parfois...

JAMMIT

MEGADRIVE / VIRGIN



Jammit est une simulation de "Street-ball". Très proche du Basket-ball, le Street-ball possède cependant ses propres règles. Dans Jammit, vous aurez donc la possibilité d'exprimer tous vos talents de basketteur en herbe. Si, si, smatches, dunks, dribbles, passes, tout sera permis. Annoncé par Virgin pour une sortie nationale dans le courant de Mars prochain, ce titre pourrait être une alternative intéressante aux véritables simulations de basket-ball. Attention tout de même, car NBA Jam devrait également être disponible au cours de ce mois. La lutte sera dure...

DRAGON

MEGADRIVE – GAME GEAR – MASTER SYSTEM / VIRGIN

C'est à l'âge de 32 ans que Bruce Lee mourut dans des circonstances encore assez mystérieuses. Ultra connu pour ses films qui ne sont encore que très partiellement égalés dans leur domaine, Bruce Lee est désormais un acteur de légende. Dans Dragon le film, la légende continue. Grâce à Virgin, elle continuera également en jeu vidéo, puisque Dragon est en cours de finalisation en Angleterre. Ici, vous incarnerez donc Bruce Lee, qui devra livrer bataille à douze grosses brutes épaisses et répugnantes. Tout comme vous, ces brutes seront des "bêtes" en arts martiaux. En tout, ce ne sont pas moins de 36 mouvements que Bruce pourra exécuter, autant dire qu'un bon entraînement vous sera nécessaire. Yip Man, le tuteur de Bruce, sera là pour vous faire progresser. L'originalité de ce jeu de baston de chez Virgin proviendra sans aucun doute de la possibilité de pouvoir combattre à trois à l'écran. Disponible sur Master System et Game Gear au cours du deuxième trimestre de cette année, la version Megadrive sera, elle, disponible peu de temps après et programmée sur 16 mégas.

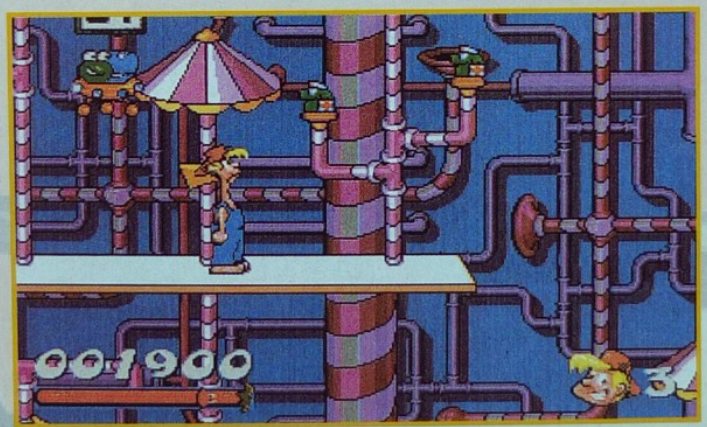
"ÇA Y EST, JE SUIS FOU" !

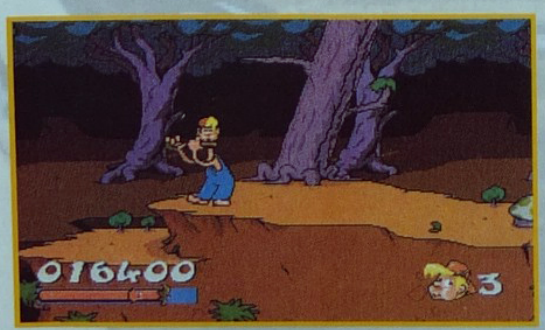
Comme nous sommes tous amateurs de jeux, voici pour une fois une petite info sur des jeux qui ne sont pas vidéo ! Il s'agit en fait d'un bouquin qui vient de paraître aux Éditions DUNOD, intitulé "ça y est, je suis fou !", dont l'auteur est Raymond Smullyan, un véritable "allumé" qui, non content d'être un mathématicien et un logicien de haut niveau, est aussi professeur de philosophie aux États-Unis. Déjà auteur, en 1981, de l'ouvrage "Quel est le titre de ce livre ?" (d'ailleurs réédité à l'occasion de la sortie de son second bouquin), Mr Smullyan nous propose, sur près de 300 pages, de savoureux "casse-tête" mathématiques, depuis de simples problèmes de logique pure jusqu'à des paradoxes étonnants, structurés autour de devinettes et d'énigmes excitantes pour l'esprit. Si son premier ouvrage était constitué d'un nombre impressionnant de petits "problèmes" de type mathématique, le second est ici structuré autour de véritables scénarios, avec pour thème principal : l'Infini ! De quoi vous exciter les neurones, sans besoin de piles ou de prises de courant, et là, pas de "cheat-modes" ! Mais les solutions aux problèmes posés sont évidemment présentes dans l'ouvrage... Voilà une "récréation mentale" bien agréable, en sachant cependant qu'elle pourra intéresser les jeunes à partir de 14 ans et... tous les "moins jeunes" !

BUBBA N'STIX

MEGADRIVE / CORE DESIGN

Bubba est un très charmant garçon qui ne se sépare jamais de son bâton, et dont il se servira pour passer les quelques épreuves (nombreuses) qui jalonneront son parcours. Sous la forme d'un jeu de plates-formes au scrolling multidirectionnel, Bubba N'Stix s'avèrera très certainement être l'un des jeux les plus intelligents de ces prochains temps sur Megadrive. Sortie annoncée en France au cours du premier semestre.





TELEX....TELEX...

• Toujours en Angleterre, le grand magasin de jouet Hamley's a réservé tout le sous-sol du magasin aux machines d'arcade Sega. C'est un peu comme si, en France, le Printemps ou les Galeries Lafayette réservait un étage entier aux jeux d'arcade Sega. Remarquez, ce serait génial !

• Nous vous rappelons que le 3615 Megaforce est à votre disposition pour toutes les questions que vous vous posez sur Sega.

NOUVEAU
36 70 13 31
Le service des consoles. échanger, acheter, vendre des consoles et des jeux. Les prix les plus fous !

GEANT !
36 68 01 00
AVEC BUGS BUNNY
LE MEILLEUR JEU DU MONDE !!!
Joue comme sur ta console et gagne des pin's, des T-shirts et des consoles 16 bits
TM & © WARNER BROS INC.

SUPER
36 68 2001
JOUE AVEC BATMAN
Cumule tes points et choisis toi-même ton cadeau
3615 BATMAN
TM & © 1989 DC COMICS INC.

NOUVEAU
36 65 11 01
Pars à l'aventure avec INDIANA JONES™
Des milliers de cadeaux !
TM & © 1993 LFL / All Rights Reserved

SUPERGAMES SHOW 1993 : WHAT A SUCCESS !

Quelques chiffres tout d'abord. 24.800, c'est le nombre d'entrées payantes au Salon pendant les trois premiers jours. 3.200 professionnels ont été à la Porte de Versailles durant les cinq jours. 50.000 visiteurs "grand public" (c'est vous, ça !) se sont pointés le samedi et le dimanche. Au total, 78.000 personnes se sont donc déplacées pour venir nous voir, ce qui nous a fait bien plaisir. Quant à nous, on ne compte plus le nombre de concours que l'on a organisés, le nombre d'autographes que l'on a signés, la quantité astonomique de magazines que l'on a vendue et de Coca que l'on a bue. C'était dément, et il faut reconnaître que les grands moyens ont été employés par l'organisateur, Showay.

Malgré cela, il faut avouer que l'absence de Sega était remarquable, d'autant que son concurrent immédiat Nintendo était, lui, présent (alors qu'en général, c'est plutôt l'inverse !). Du coup, on n'a pas pu admirer les nouveautés que ce géant nous préparait pour les Fêtes. Tant pis. Mais ce n'est pas grave, parce qu'enfin nous avons pu vous voir, vous toucher (euh..., pas trop quand même) et vous parler, ce qui nous a fait rudement plaisir. Alors si vous avez aimé l'expérience du Super Game Show, n'oubliez pas l'année prochaine, nous y serons ! Ciao et à l'année prochaine.

TELEX....TELEX...

• Sega a lancé aux Etats-Unis des joypads six boutons à infrarouge. Ces pads devraient débarquer chez nous au cours de cette année.

• Il y avait le Téléthon, le Ténéthon (private joke !), il existe désormais en Angleterre le "Segathon". Le principe nous est encore assez obscur, mais dès que nous saurons exactement de quoi il s'agit, nous le ferons savoir.

• Asciiware annonce la sortie aux Etats-Unis d'une nouvelle simulation de football : Pro Moves Soccer. Ce titre devrait demander, pour une parfaite maniabilité, deux manettes à six boutons.

• Davis Cup Tennis de Tengen devrait cette année être modifié pour être compatible avec l'adaptateur quatre joueurs d'Electronic Arts et de Sega qui, je vous le rappelle, ne sont malheureusement pas compatibles entre eux. Du coup, Davis Cup pourrait devenir la première simulation de tennis sur Megadrive.

• Alors que Sega voulait développer un nouveau titre avec Michael Jackson (genre Moonwalker II), les récents événements de la vie publique de la vedette ont en apparence freiné le géant japonais dans ses ardeurs...

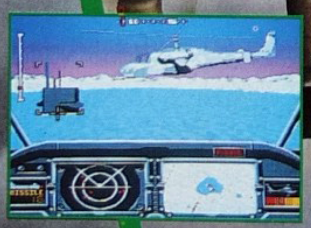
NE MANQUEZ PAS NOTRE PROCHAIN NUMÉRO DE
MEGA FORCE
DISPONIBLE LE 11 FÉVRIER EN KIOSQUE.

THUNDERHAWK

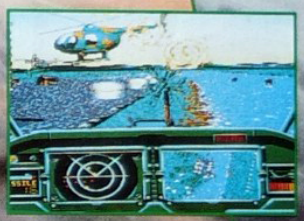
LE TOP DES SIMULATEURS DE COMBAT

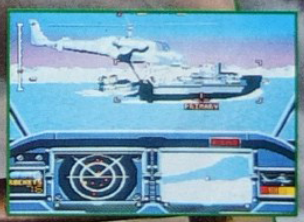
MÉLANGE PARFAITEMENT DOSÉ D'ACTION ET DE SIMULATION, THUNDERHAWK VOUS INVITE À ACCOMPLIR 80 MISSIONS VARIÉES AU COEUR DE LA TECHNOLOGIE DU MEGA-CD. L'EXPLOITATION PARFAITE DES CAPACITÉS HARDWARE DE CE NOUVEAU SUPPORT – ROTATION, ZOOM, UTILISATION OPTIMALE DES 2 PROCESSEURS 16 BITS, INTRODUCTION EN FRACTALES (FULL MOTION VIDÉO), VOIX DIGITALISÉES EN FRANÇAIS, MUSIQUES CD – FAIT DE CE TITRE UN SPECTACLE INTÉRACTIF GRANDIOSE.

Entièrement en Français.



Disponible sur MEGA-CD II





SEGA™

"Je pourrais parler de la technique mais c'est difficile vu que c'est parfait!"

Supersonic 94%

"Thunderhawk est un jeu brillant, tant par sa réalisation que par l'intérêt qu'il offre."

Megaforce 92%

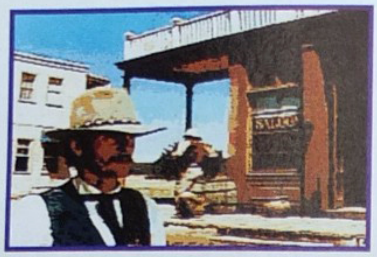
CORE DESIGN LIMITED

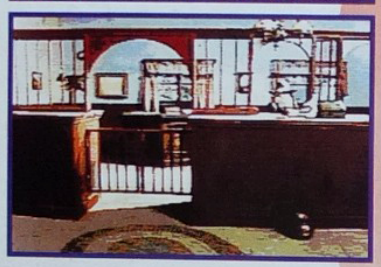
Core Design Limited, Tradewinds House, 69-71A Ashbourne Road, Derby DE22 3FS. Tel: (0332) 297797 Fax: (0332) 381511

Thunderhawk © Core Design Ltd. All Rights Reserved, SEGA and MEGA-CD are Trademarks of Sega Enterprises Ltd

MAC DOG MACCREE

MEGA-CD // AMERICAN LASER GAMES





Si vous avez eu l'occasion de vous trimbaler dans les salles d'arcade, vous êtes certainement tombé un jour ou l'autre sur un jeu, que dis-je, sur un film interactif, dans lequel vous deviez tirer sur les acteurs à l'aide d'un gun relié à la machine. Ce jeu, premier de sa génération, est en cours d'achèvement chez American Laser Games, une société américaine qui ne développe que sur CD-Rom et le Mega CD en est un.

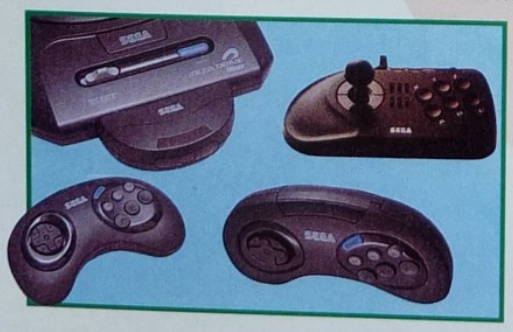
Dans Mc Dog MacCree, vous jouez le rôle d'un shériff de choc se lançant à la poursuite d'un dangereux criminel, qui a kidnappé le Maire (et sa fille par la même occasion) d'une petite ville de l'Ouest sauvage de l'Amérique de la fin du 19ème siècle.

Pour réaliser ce titre, les programmeurs d'American Laser

Games ont employé de véritables acteurs. Du coup, tout le jeu se déroule comme un véritable film. Le scénario est classique et ressemble bien plus à un Western Spaghetti qu'à un Shoot'Em Up bestial où il faut tirer sur tout ce qui bouge, même si, ici, le résultat est en vérité assez similaire. Vendu avec un pistolet, le GameGun, Mac Dog MacCree devrait être disponible aux Etats-Unis dans le courant du mois de janvier. Pour l'instant, aucune rumeur ne nous est parvenue quant à une quelconque commercialisation de ce jeu en France. Mais on ne s'inquiète pas, il devrait théoriquement franchir les frontières des States au cours de cette année.

DES ACCESSOIRES SANS FILS

Que les possesseurs du Wondermega 2 soient ravis : aux paddles infrarouges, initialement compris dans cette Megadrive modifiée (le Mega-CD est inclus dedans), viennent maintenant s'ajouter des écouteurs hautes-performances à infrarouge. Un minimum de fils pour un max de plaisir, voilà un concept méritoire.



Toujours dans le même principe, signalons aussi deux nouveaux accessoires, qui devraient être prochainement disponibles en France, pour la Megadrive 2 cette fois. Eh oui, elle aussi fait des efforts pour nous plaire et ce sont deux types de manettes qui vont d'ores et déjà nous simplifier la vie. Le premier est un paddle infrarouge à six boutons tout simple (mais qui permet de s'éclater à SF2' sans se prendre la tête) et le second, une manette d'arcade infrarouge Sega, elle aussi avec six boutons inclus. Le look est bon et le prix, normal. De quoi nous remplir d'aise !

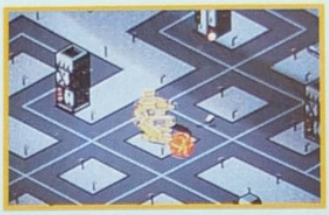
HANDY GEAR

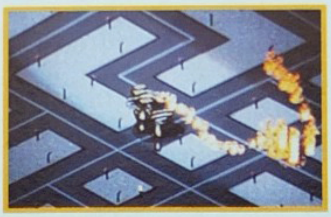
Et pouf ! Voilà un accessoire supplémentaire pour la Game Gear. Cette boîte étanche vous permettra même de jouer sur votre console préférée sous la douche. Pour vous la procurer, il vous suffit de vous rendre dans l'un des magasins Ultima, et d'avoir un peu moins de 250 Francs en poche.

SAYONARA

BATTLETECH

MEGADRIVE et MEGA-CD / EXTREME





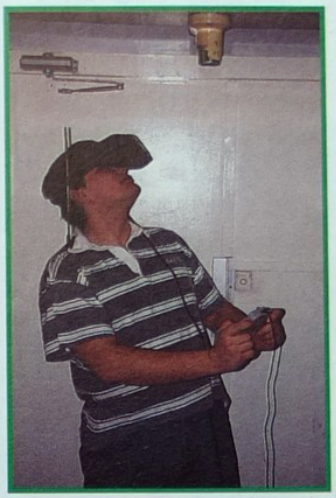
Disponible au cours du premier trimestre de cette année, Battletech vous placera aux commandes d'un robot super armé. Vous êtes un mercenaire du 28ème siècle et votre but sera d'amasser le plus de thunes possible. Pour ce faire, il faudra bien sûr être vil et sans pitié, mais ça vous savez bien le faire ! Alors, pas de problème.

MANSION OF HIDDEN SOULS

MEGA-CD / VIC TOKAI

Mansion Of Hidden Souls est un jeu d'aventure entièrement réalisé avec des scènes digitalisées. Le jeu commence alors que tout se passe bien dans le meilleur des mondes. Les oiseaux chantent dans les arbres et les pâquerettes fleurissent de mille pétales. Jonathan et sa sœur (Samantha) jouent dans les prés quand, prise par l'envie de courir derrière un papillon, Samantha se retrouve seule dans une forêt ténébreuse. En courant après sa sœur, Jonathan se retrouve devant un bien sombre manoir, et c'est là que tout commence... Commercialisé, pour l'instant, uniquement au Japon et aux Etats-Unis, Mansion Of Hidden Souls ne devrait pas tarder à voir le jour en France, car la qualité de ce produit semble tout à fait remarquable. Nous vous tiendrons bien évidemment —et comme chaque fois— au courant.

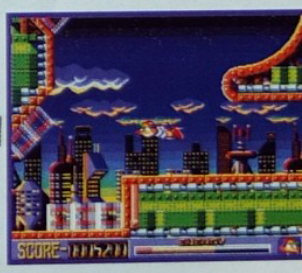
ATTENTION ARNAQUE !



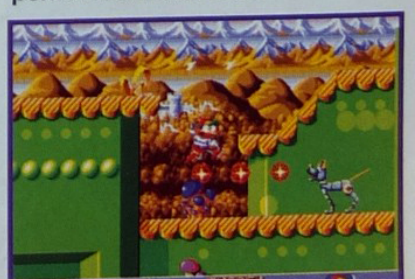
Ayant eu écho d'un casque de Réalité Virtuelle disponible aux States sur Megadrive, nous nous sommes décarcassés comme des fous pour essayer d'en obtenir un. Après trois ou quatre jours d'attente, la bête était finalement là, dans nos bureaux. Après l'avoir installé sur une Megadrive version américaine et mis sur la tête, nous n'avions pas seulement l'air ridicule (regardez la tronche de cake que se paye Manu avec cet engin sur la tête !), mais étions également hyper déçus. Victor Maxx, puisque c'est la marque de l'engin (par ailleurs dénommé "Virtual Reality Stuntmaster") nous prend pour des c..s et des vaches à lait. Ce casque n'a absolument rien de virtuel et n'est en fait qu'une simple télé à deux centimètres des yeux. De plus, vu le poids de ce casque (qui n'est pas virtuel, lui !), en le portant plus d'une demi-heure, je vous garantis non seulement des migraines, mais en plus un sacré bleu sur le nez ! Soyez donc plus intelligents que J.M.', et ne dépensez pas votre énergie à essayer d'obtenir un casque Victor Maxx, vous seriez certainement encore plus dégoûté que lui.

SOCKET

MEGADRIVE / VIC TOKAI



Sous des allures assez étranges, Socket n'est en fait ni plus ni moins qu'une version remixée de Sonic. Nous sommes en 2902. Ce n'est pas une bonne année, d'autant plus qu'il semble bien que les choses, en cette fin de millénaire, tournent encore plus mal. Un méchant, le Time Detonator, a créé une machine à voyager dans le temps, pour récupérer toutes les richesses du passé et créé ainsi un conflit spatio-temporel des plus mauvais. Dans la peau de Socket, c'est à vous que revient la lourde tâche de rectifier le tir et de rétablir la structure temporelle du monde. Vraiment une lourde tâche !... Composé de sept niveaux et de zones de bonus, Socket est une copie conforme de Sonic, mais aura-t-il sa classe... C'est une autre histoire ! Socket est actuellement disponible aux Etats-Unis.



PIRATES GOLD

MEGADRIVE / MICROPROSE

Ça y est, enfin ! Pirates Gold est désormais disponible aux USA. Dans ce jeu de stratégie, vous incarnez un pirate qui doit absolument quérir toutes les richesses des îles des Caraïbes. Pour ce faire, il devra construire une flotte, monter une équipe, éviter les émeutes et surtout ne pas rentrer en conflit avec les autres vaisseaux qui rôdent dans les mers. Agrémenté d'excellents combats à l'épée, Pirates Gold est un jeu superbe, mais pour l'instant malheureusement pas encore annoncé en France. Gageons que cette situation s'arrange rapidement, pour nous Français.

SOLDIERS OF FORTUNE

MEGADRIVE / SPECTRUM HOLOBYTE

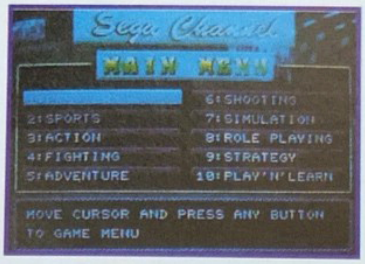
Si vous connaissez Smash TV, vous n'aurez pas énormément de difficultés à comprendre le thème principal de Soldiers Of Fortune. Il est simple : il suffit de tirer tout le temps sur tout ce qui bouge, et je vous garantis que dans ce jeu, ça bouge ! Dans la peau d'un jeune soldat plein d'ambition, vous devez, comme Schwarzy dans Commando ou Stallone dans Rambo, éclater à vous tout seul une armée ennemie complète et sur-armée. En récupérant des bonus sur le champ de bataille, vos armes pourront se transformer, en devenant par exemple de redoutables lance-flammes, lance-roquettes, ou encore de fantastiques mitraillettes multidirectionnelles. Avec, en plus, la possibilité de

jouer à deux simultanément, Soldiers Of Fortune devrait assouvir votre soif guerrière, pour peu que ce titre soit un jour distribué officiellement en France.

SAYONARA

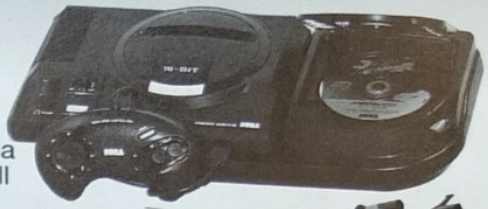
LE "SEGA CHANNEL" : JOUER PAS CHER !

La nouvelle mode au pays du Soleil Levant, c'est le "Sega Channel". Véritable coqueluche auprès des jeunes, celui-ci résulte d'un accord passé entre Sega et le CATV (le réseau câblé nippon). Le système est simple : Sega s'est octroyé une chaîne câblée sur laquelle il diffuse des signaux codés. En quoi consistent ces signaux ? Eh bien c'est en fait un ensemble de 25 à 100 jeux que les possesseurs d'un convertisseur Sega approprié peuvent capter. Ils n'ont plus alors qu'à choisir le jeu avec lequel ils veulent s'éclater sur leur Megadrive, parmi les 25 à 100 proposés chaque jour. Voyons les caractéristiques de ce système intéressant : en réalité, le convertisseur lui-même peut transférer 2 MBits de données en une seconde vers la Megadrive. Ce qui fait qu'en 12 secondes exactement, un joueur peut s'adonner aux plaisirs nectariens d'un Street Fighter 2' par exemple (SF2' fait, rappelons-le, 24 Mbits). Enfin, le prix de revient fait que l'utilisateur potentiel pourra jouer au jeu qu'il veut sans pour autant l'avoir acheté, et pour l'équivalent de 150 francs par mois, il peut non seulement avoir accès à toutes les chaînes câblées japonaises mais aussi à des centaines de jeux Megadrive. Pour ce prix, le jeu en vaut la chandelle. Le Sega Channel est déjà disponible au Japon, reste à savoir si le principe sera adoptable sur le Câble européen très rapidement. Ce serait en tous les cas une belle attention de la part de Sega. Nous verrons...



Gagne avant les autres

tous ces superbes lots, jusqu'au 31 décembre 1993 !



Alors dépêche-toi !

Une console Mega CD II - Sega Mega Drive
Sega Master system 2 - Sega Menacer avec 6 jeux

Affronte le SNORK, fait le combat et gagne sur le

36 68 21 88

Jeu de rôle

ALIEN **est de retour.**
Il veut ta peau !
Alors défie le sur le

36 68 80 33

Si tu es à la hauteur, tu peux gagner des consoles 16 bits, des jeux, des centaines de CD et des Tee- Shirts !

Tu veux faire de nouvelles rencontres ?

ALORS LANCE TOI, APPELLE LE

36 70 21 12

INTERDIT AUX NANAS

36 70 21 01 ET 36 70 21 07

Arsenic

DES JEUX VIDÉO GRATUITS ???

C'est possible ! **Sur le 36 15 Canal 21,**
tout s'échange : jeux vidéo, consoles etc...
ALORS SAUTE SUR TON MINITEL !

Pour les services 36 70 la taxation ne sera que de 8,76F à la connexion puis de 2,19F par minute.
Pour les services 36 68 la taxation ne sera que de 2,19F par minute.

CODE MEDIA 101

MEGADRIVE

La Mégadrive 2
+ Aladdin + 2 manettes
995F

La Mégadrive 2
+ SF2' + 2 manettes
1190F

La Mégadrive 2
+ 3 jeux + 2 manettes
895F

Le Méga CD II
+ Road Avenger
1990F

Gratuit* pour 600F d'achat

Le Mégavidéo Show

Plus de 20 titres présentés sur cassette vidéo.

Les Méga Tops Micromania

SILPHEED
Un shoot'em up qui exploite à fond les capacités du Mega CD. Vous passerez dans des sous-sols, survolerez des bases gigantesques seul face à une dizaine de lasers, de vaisseaux et de missiles.

THUNDERHAWK
Une révolution sur console dans la simulation de vol. Aux commandes de votre hélicoptère, vous allez devoir vous battre dans tous les coins du globe !

DUNE
Partez à la recherche de l'épice sacrée dans ce fabuleux jeu interactif spécialement développé pour votre MEGA CD et qui utilise toutes les capacités de ce nouveau lecteur .

ALADDIN
Le meilleur jeu de plateforme réalisé à ce jour ! Des graphismes dignes du dessin animé et une fluidité des animations fabuleuse !

STREET FIGHTER 2
12 combattants à votre service dans cette cartouche de 24 megas! Un jeu incontournable d'une qualité parfaite !

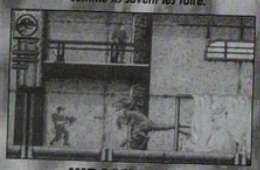
FIFA FOOTBALL
Electronic Arts, le maître des simulations sportives, a réalisé là un chef-d'oeuvre avec lequel vous pourrez jouer jusqu'à 4 joueurs

MORTAL KOMBAT
Le jeu de baston le plus violent de l'histoire du jeu video ! Choisissez 1 des 7 combattants et effectuez 3 rounds avec des adversaires terribles

WINTER OLYMPICS
A l'occasion des prochains Jeux Olympiques d'hiver, US Gold vous a concocté une simulation comme ils savent les faire.

SONIC SPINBALL
Votre aventure continue contre le terrible Robotnik ! Retrouvez des émeraudes dans des labyrinthes en forme de flipper !

ROBOCOP VS TERMINATOR
Vous incarnez Robocop et devez sauver l'humanité! Un jeu d'action où vous combattez les Terminators, et libérerez des otages.



JURASSIC PARK
Un jeu aux super graphismes. Le jeu de déroule différemment suivant le personnage de l'histoire que vous avez décidé d'incarner !

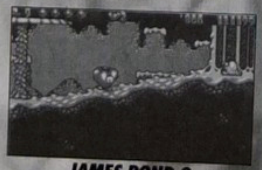
FORMULA ONE
C'est la vitesse qu'il vous faut ! Formula One et là ! Seul où à 2 en écran splitté, il faut avoir le coeur bien accroché pour prendre le départ

DAVIS CUP TENNIS
Une des meilleures simulations de tennis du moment. Pour 1 ou 2 joueurs. Tous les coups du tennis sur 4 surfaces.

ROCKET KNIGHT
Un superbe jeu d'aventure action. Vous devez libérer votre fiancée retenue dans un château. Différents mondes, des armes diverses ..

LANDSTALKER
Une superbe aventure/action réalisée par "Climax" . Vous incarnez Nigel, un mercenaire partant à la recherche d'un trésor. A ne pas rater.

THMT FIGHTER
Les tortues nous reviennent dans une aventure plus aggressive ! Vous allez vivre des combats d'enfer avec cette réalisation signée Konami.



JAMES POND 3
Un jeu de plateforme digne du nom. Très rapide, et très varié, votre héros doit arrêter un maniaque et sa bande de rats de manger tout le fromage d'une planète !

FLASHBACK
Un scénario d'enfer, une bande son digne de celle d'un film, une action ininterrompue, de superbes actions animées.

Des milliers de jeux à des prix déments* !

Les Méga Promotions

ASTERIX
Retrouvez nos irréductibles gaulois dans une aventure pleine de coups de poings. Un jeu de plateforme superbe réalisé par Infogrames.

MICKEY & DONALD
Mickey et Donald réunis dans une même aventure pour un super jeu de plateforme

GLOBAL GLADIATOR
Mick et Mack sont deux petits personnages qui vont nettoyer la terre de ses cochonneries polluantes. Armé d'un pistolet à gluu vous n'aurez pas le temps de souffler tant la tâche est immense.

BATMAN RETURNS
Batman va devoir affronter le toujours coriace Pingouin alors que celui ci est accroché à des cordes, puis dans les fondations d'un immeuble où il est accompagné de ses acolytes downesques.

ANOTHER WORLD
Une aventure où vous êtes projeté dans un autre monde dépassant l'entendement, un monde où le danger surgira à chaque instant.

SUPER KICK OFF
Avant le match vous sélectionnnez votre équipe parmi un choix de 16 qui vous est proposé. Vous pouvez appliquer différentes tactiques, et jouer tous les coups du football !!

WORLD CUP ITALIA
Passes longues ou courts, dribbles, têtes, touches, corners, etc... Toute la joie du Football sur votre Paddle.

TAZMANIA
Eclatez-vous sur 6 niveaux fous avec Taz, le démon de Tazmanie.

LOTUS TURBO CHALLENGE
Une simulation top pour deux joueurs simultané. Huit étapes gigantesques au volant de votre Lotus !

Avec la Mégacarte, 5% de remise* sur des prix canons, même sur les promotions.

* Sauf sur les Consoles - Remise différée.

149F

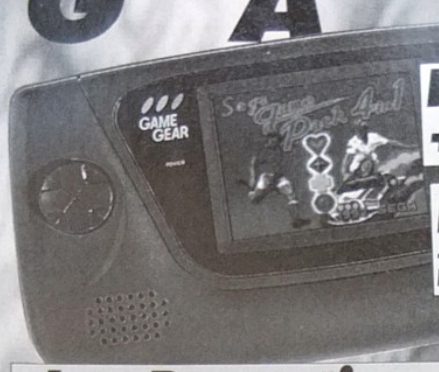
Le Pro 4 — 99F

Un nouveau Joypad pour votre Megadrive à un prix vraiment canon : deux vitesses turbo, fonction ralenti, etc.

Le Remote Controller + 1 manette

Manette sans fil permettant de vous éloigner à 6 mètres de votre console

GAMEGEAR



La Gamegear +Columns 595 F

La Gamegear + 4 jeux (Smash Tennis, Columns 2, Penalty Kick Out, Rally Challenge) 795 F

Composez le 92 94 36 00 Tous vos Hits en Vente par Correspondance !

Les Promotions Gamegear

SONIC
La Mascotte de Sega ! Sonic le hérisson dans une eventure à la rapidité affolante.

TERMINATOR
Le futur est entre vos mains : revivez le fameux film de fiction. C'est le combat sans merci qui vous attend contre le robot T 1000 Terminator.

SPACE HARRIER
Voyagez à des vitesses époustouflantes à travers Dragonland et détruisez vos ennemis !

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

LES TOPS GAMEGEAR

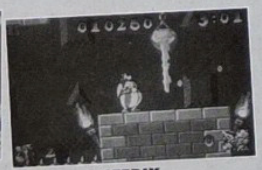
MORTAL KOMBAT
Une conversion admirable du fameux jeu d'arcade. Le jeu de baston le plus violent de l'histoire du jeu video ! Choisissez 1 des 7 combattants et effectuez 3 rounds avec des adversaires terribles !

JURASSIC PARK
5 niveaux de jeu d'arcade vous attendent : avec 4 armes seulement, vous devez réparer les clôtures du parc afin que les dinosaures ne s'échappent pas.

WINTER OLYMPICS
A l'occasion des prochains Jeux Olympiques d'hiver, US Gold vous a concocté une simulation comme ils savent les faire, avec laquelle vous pourrez, skier, glisser, shlusser, sauter ...

LE LIVRE DE LA JUNGLE
Une adaptation sur votre console du célèbre dessin animé . Vous diriger Mowgli dans une jungle terrible et dangereuse !

SONIC CHAOS
Le docteur Robotnik à volé l'émeraude rouge du Chaos. Vous partez cette fois dans l'aventure avec votre ami le renard nommé Tails.



ASTERIX
Retrouvez nos irréductibles Gaulois dans une aventure pleine de coups de poings. Un jeu de plateforme parfait pour votre Gemegear.

MICROMANIA MONTPARNASSE NOUVEAU

126, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette& 4, passage de la Réale . Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs - 84, av. des Champs-Elysées
RER Ch. de Gaulle-Etoile - Métro George V
Tél. 42 56 04 13 **Magasin agrandi**

MICROMANIA NICE-ETOILE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07 **Magasin agrandi**

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial de Villeneuve d'Ascq
Niveau bas . Tél. 20 05 57 58

MICROMANIA Vente par Correspondance

B.P. 009 - 06901 Sophia-Antipolis Cédex Tél. 92 94 36 00

IMPORTANT : Tous nos logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Les magasins ne présentent qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania.

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

MG 11 Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)	+ 29 F
Précisez CD ☐ Cartouche ☐ **Total à payer =**	F

Nom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville ..... Tél. .....

LIVRAISON GARANTIE PAR COLISSIMO

Commandez par téléphone 92 94 36 00
Ouvert de 8 à 19h du lundi au samedi;
de 9 à 19h le dimanche.

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration ...../..... Signature :

Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **35** F) pour frais de remboursement

N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Sega ☐ Super Nintendo ☐ CD 32 ☐ Mega CD

en détresse...

les réponses...

Vous connaissez tous maintenant le principe de notre rubrique "En détresse", que nous aurions pu intituler en son temps "Les lecteurs parlent aux lecteurs"... Vous l'avez compris, nous centralisons ici l'ensemble des questions que se posent les joueurs sur un jeu particulier, du fait des difficultés qu'ils y rencontrent. Il se trouve évidemment d'autres lecteurs qui, eux, connaissent la réponse à ces problèmes, et dont la bonté d'âme les poussent à prendre la plume pour aider leurs collègues... Si vous êtes dans ce cas, la seule précaution à prendre est de bien noter sur votre réponse le numéro affecté à la question, avec le nom du jeu et de la console, et pour tous, nous rappelons notre

MICKEY MOUSE 2

★ GAME GEAR ★

Je suis bloqué à la caverne miniature car je n'arrive pas à trouver la potion qui fait devenir Mickey 2 fois plus petit !

Guillaume ROUCHON (33)

Une fois que tu es arrivé à battre le Boss du château avec les flammes, retourne au lac, tu verras, les eaux ont monté, nage à la surface et prends la porte magique. Tu arriveras au monde du palace, à la fin le Boss te remettra la potion magique.

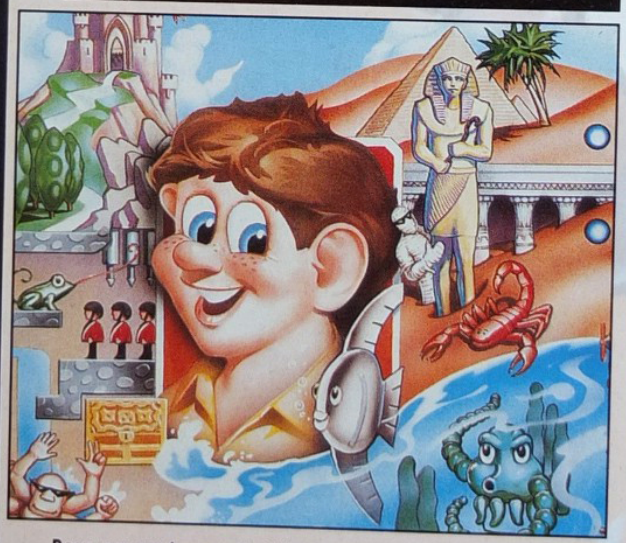
Le "Sega Crazy".

ALEX KIDD

★ MEGADRIVE ★

Comment faire pour passer le niveau 6 ? Existe-t-il un code ?

Johnny (40)



Pour passer le monde Hiko Forest, tu as, je pense, remarqué que tu pouvais détruire les arbres. Sers-t-en pour détruire les bûcherons, tu peux aussi passer par le chemin du haut (saute de plate-forme en plate-forme). Tu peux aussi éviter les bûcherons, mais ça ne réussit pas toujours.

Eric, Le Mangeur d'astuces.

X-MEN

★ MEGADRIVE ★

Je voudrais savoir à quoi sert exactement l'iceberg et contre qui l'utiliser ? Comment battre le fléau sans utiliser toutes ses aides ? Et enfin, comment passer le 3ème boss au niveau d'Excalibur ? Merci d'avance. *David*

David, l'iceberg n'est pas là pour se battre, il crée un pont de glace qui t'aideras à passer quelques précipices, notamment dans "le monde futur des anab" où il est plus qu'utile. Pour battre le fléau, il te suffit de grimper sur la branche qui se trouve juste au-dessus de lui, et lorsqu'il sautera pour te déloger, frappe-le en tombant ; recommence l'opération autant de fois que nécessaire.

Enfin, pour passer le 3ème boss (Ultron), il faut être Wolvenine et posséder le maximum d'énergie physique et mutante (au cas où il y a un "x" jaune au-dessus de l'étage d'Ultron, avec l'ascenseur, monte le plus haut possible et... ta ta...). Sors tes griffes avant même de le voir, laisse-le te frapper une fois et rends-lui coup sur coup ; aussitôt tu passes à travers lui tant que tu clignotes encore, éloigne-toi un peu et attends-le. Il s'approchera et te donnera un coup de poing : dès qu'il te touche, frappe-le aussi ! Ne panique pas en voyant tes forces s'amoindrir, avec cette technique, tu le mettras K.O. Mais surtout que le rayon bleu ne t'atteigne pas !

H-Man (sans prétention)

SONIC 2

★ MASTER SYSTEM ★

Comment fait-on pour passer le "Scramble Egg Zone Act 2" ? Y-a-t-il un code pour sélectionner le tableau de départ ou un code pour avoir des vies infinies? Merci d'avance.

Sébastien, Le Segamaniaque.

Pour savoir tout ça, prends ton Mega Force n°18 !

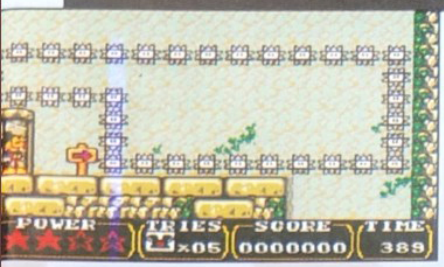
Le "Sega Crazy".

MICKEY 2

★ MASTER SYSTEM ★

Comment tuer le Boss du monde "Palace Ruins Stage" (La pierre) ? Y a-t-il des codes pour choisir son niveau ? Merci d'avance.

Nicolas TOUM.



Pour le neutraliser, c'est simple, une fois qu'il a fait tomber la petite pierre qui bouge, saute dessus, elle redeviendra normale. Prends-la avec toi, évite le Boss quand il te fonce dessus et une fois qu'il sourit, jette-lui dessus. Répète cette stratégie 4 fois..

Le "Sega Crazy".

SPIDERMAN

★ MEGADRIVE ★

Je n'arrive pas à tuer le Boss final. Grand merci pour la réponse.

Johnny DELZONGLE (Belgique)

Pour tuer le dernier Boss, tu as Mary-Jane, qui descend par une chaîne. Tire quelques toiles sur la chaîne pour qu'elle arrête de descendre. Ensuite, va vers le Boss et saute en donnant des coups de pied. Tu devrais arriver à le battre, ensuite tu auras de belles images de fin.

Eric, le mangeur d'astuces.

TERMINATOR

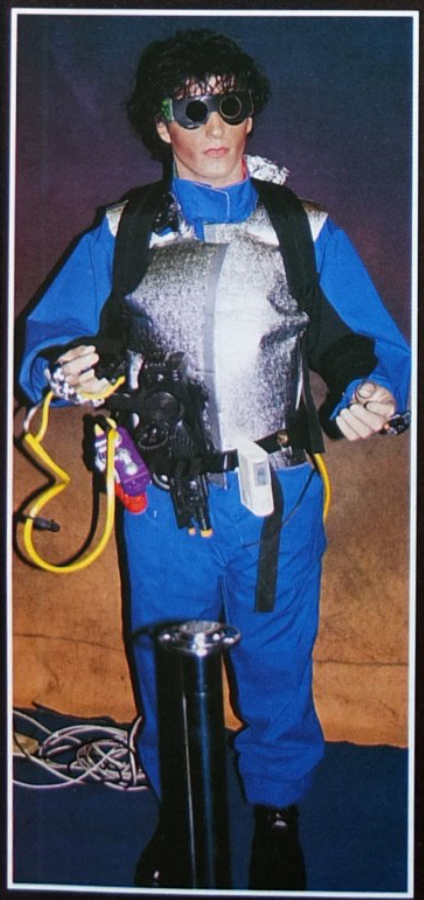
★ MEGADRIVE ★

Je n'arrive pas à tuer le Terminator à l'usine ?! Merci !

Johnny (40)

Il faut absolument éviter de tirer sur le Terminator et suivre le chemin suivant : aller toujours vers la droite, prendre le 1er escalier puis la 1ère échelle tout de suite après, droite, descendre la 1ère échelle droite, monter l'escalier, droite, descendre l'escalier, droite, monter l'escalier, monter l'échelle, descendre l'escalier, monter l'échelle, droite, sauter diverses plates-formes, arriver face au mur, descendre l'échelle, droite, arriver au bout, descendre.

Il ne faut surtout pas tirer sur le Terminator plus de 5 fois, sinon on ne pourra plus le toucher.



CHARLIE THE REAL DUMMY !

La réalité virtuelle est désormais à votre portée

Pour vos prochaines animations contactez :

CHARLES ABEZIZ
TEL (1) 49 03 05 03
FAX (1) 49 03 05 09

DAN SABBAH
TEL(1) 42 87 41 32

en détresse...

DESERT STRIKE

★ MEGADRIVE ★

J'aimerais connaître le code du 3ème tableau, SVP. Merci d'avance.
Nicolas BOUIN.

Voici des codes qui t'aideront sûrement :
- Stage 2 : LQJJQRA
- Stage 3 : TLAWDAM
- Stage 4 : BTTKKLI
- Avoir 5 hélicos : TQQQLOM
- Avoir 10 Hélicos : BQQQAEZ

Pour ces derniers codes, ils peuvent fonctionner avec tous les stages, il faut simplement faire le code pour avoir 10 hélicos puis le code du stage voulu.

SONIC 2

★ MASTER SYSTEM ★

Je voudrais savoir s'il y a un code pour avoir toutes les zones ? Merci d'avance.
Christian MASSE (59)

Prends ton Mega Force n°21 à la rubrique "Les Secrets de Mega Force", tu verras le "tips" à faire pour le Select Round.
Le "Sega Crazy"

MICKEY MOUSE 2

★ GAME GEAR ★

Comment fait-on pour trouver les chaussures magiques pour aller sur les nuages dans le désert ? *Alexis, un fan de Sega.*

Pour trouver les chaussures magiques, passe la pyramide, va tout en bas, prends le bloc, jette-le, avance d'un pas, saute, va vers la droite, prends le bloc, jette-le, tu verras un petit trou de souris. Transforme-toi et va dans le trou, passe le niveau et tue le boss, puis tu trouveras les chaussures magiques.
Erwan CAVALEC (29)

ALISIA DRAGOON

★ MEGADRIVE ★

Cela fait plusieurs fois que l'on essaie de passer le boss 1, on va de gauche à droite et rien n'y fait. Pourriez-vous me donner une solution ? Merci d'avance.
Victor ROCHA COSTA.

Il faut se placer entre les 2 jumeaux et leur tirer dessus rapidement de gauche à droite. Sinon, reprends le dossier dans le Mega Force n°9.
Cyril CHOQUET

JURASSIC PARK

★ GAME GEAR ★

Comment faut-il faire pour arriver au territoire du T-Rex ? *Antoine, un Segamaniaque*

Antoine, si tu veux arriver au territoire du T-Rex, il faut que tu passes toutes les sections du jeu sans perdre de Continues mais attention, car ce n'est pas un nounours en peluche !
Valentin, le Megafinisseur de jeux.

MORTAL KOMBAT

★ MEGADRIVE ★

J'aimerais savoir si quelqu'un connaît le cheat-mode pour avoir le 8ème combattant de ce jeu (Le Reptile) ? Merci d'avance. *J.P.*

Lorsque les têtes des combattants défilent, appuie sur Bas, Haut, Gauche, Gauche, A, Droite, Bas. Le Cheat-mode va apparaître, prends-le, puis va sur les options "flag". Le huitième combattant est dans le flag 3, 4, ou 5 (je suis désolé mais je n'ai pas encore trouvé).
Baptiste DAUBE (95)

QUACKSHOT

★ MEGADRIVE ★

En Egypte, un mur m'écrase ! Comment faire pour l'éviter ? Existe-t-il une astuce ou un code pour aller plus vite jusqu'à la fin du jeu ?
Johnny (40)

Pour ne pas te faire écraser par le mur, tu peux remarquer que sous les pieds de Donald, il y quatre cases : une qui représente un soleil, une autre une étoile, une autre la lune et l'autre ne sert à rien. Alors tu fais sauter Donald sur la case Soleil, sur la case Lune, et sur la case Étoile. Elle s'abaisseront et le mur remontera.
Hervé.

les questions...

★ MEGADRIVE ★

N°24001 – WONDERBOY IN MONSTER WORLD
Comment trouve-t-on Poseïdon lorsque l'on est dans l'eau ?
Laure.

N°24002 – COOL SPOT
Quel est le code secret pour choisir le niveau que l'on veut ? Quel est aussi le code secret pour avoir des vies continues ? Merci beaucoup !
Marien GORGE

N°24003 – WONDERBOY IN MONSTER WORLD
Au secours, je suis bloqué ! Où est le trident de Poseïdon ? Merci d'avance.
Stéphane MORON

N°24004 – REVENGE OF SHINOBI
J'aimerais savoir comment tuer le Boss de fin du jeu ? Y a-t-il un code pour avoir des Jitsu infinis ? Merci d'avance.
René

N°24005 – JURASSIC PARK
Quand on joue le Raptor, dans la fin du Centre des Visiteurs, dans une grande salle avec des squelettes de dinosaures, Grant est dessus et ne fait que tirer avec ses fusils. La salle est entièrement fermée ! Comment faire ? S'il vous plaît, aidez-moi ! Merci d'avance.
Alexis SALOMÉ

N°24006 – SUNSET RIDERS
Est-ce qu'il y a un code pour choisir son niveau ? Si oui, pouvez-vous me le donner ? Merci d'avance.
Yoann CHAIGNEAU

N°24007 – WONDERBOY IN MONSTER WORLD
Je bloque à 3 niveaux :
1) Dans les souterrains du château avant de me battre avec le chevalier en armure. Je me retrouve bloqué devant un bloc de glace, comment faire pour le passer ?
2) Dans le Temple, après avoir trouvé le bouclier de Hard Shield. Je n'arrive plus à ressortir, comment faire ?
3) Comment faire pour traverser le désert et rentrer dans la pyramide ?
Merci de venir à mon secours ! Vraiment, Sega, tu es très fort !
Jean-Pierre RICHARD

N°24008 – TINY TOON
Je n'arrive pas à passer Elmyra, je me fais tout le temps attraper ! Pourriez-vous m'aider, ça fait un mois que j'y suis ! Y aurait-il un code d'invincibilité ? Merci d'avance.
Guillaume MENUEL

N°24009 – STREET FIGHTER 2'
Je voudrais savoir comment faire une fonction "Pause" avec la manette à trois boutons ? Dépêchez-vous de me répondre, sinon je vais m'énerver !
P.-A. BRAYE-WEPPE

N°24010 – JUNGLE STRIKE
À la 5ème Campagne (Puloso City), 8ème mission : j'ai fait exploser le Centre Stratégique du Baron de la drogue, mais je n'arrive pas à trouver l'homme ! Où est-il ? Merci d'avance.
Pascal.

N°24011 – DESERT STRIKE
À la 3ème Campagne (Embassy City), 6ème mission : comment peut-on kidnapper l'homme sur le yacht ? Merci d'avance.
Pascal.

N°24012 – WARRIOR OF THE ETERNAL SUN
Je suis bloqué à l'entrée de la grotte des Elfes. Pourtant, mes personnages sont tous au niveau maximum. Que dois-je faire ? Merci.
Didier.

N°24013 – STREETS OF RAGE
J'aimerais connaître le code d'invincibilité ! Merci.
William ESCUDIÉ, un pote.

N°24014 – WONDERBOY IN MONSTER WORLD
J'aimerais trouver une solution complète de ce jeu... Comment trouver son chemin ? Merci d'avance !
Xavier BOUDIN

N°24015 – ALADDIN
À la fin du jeu, au Palais de Jafar, comment fait-on pour tuer Jafar ? Y a-t-il un code pour des pommes infinies ? Si quelqu'un pouvait me donner un coup de main, ce serait méga-cool !
Cedric LEFEBVRE

N°24016 – ASTÉRIX
À la fin du 3ème niveau, il y a un Romain sur un tronc d'arbre, Astérix est avec lui, et lorsqu'on essaye de faire bouger Astérix, les boutons D, A, B, C du pad ne répondent pas ! Y a-t-il un code ou une façon de procéder pour finir ce niveau ? Merci d'avance.
Serge.

N°24017 – SPIDERMAN
Je voudrais savoir s'il y a un code pour pouvoir choisir son niveau ? Merci.
Jonathan BELFORT.

N°24018 – ASTÉRIX
Je suis coincé au Boss 3 ! Dites-moi comment le battre, je vous en supplie, aidez-moi !
Julien MEMBRE

★ MASTER SYSTEM ★

N°24019 – NINJA GAIDEN
Comment tuer le Boss du Chapitre 4 ("Le Mont Fuji") ? Y a-t-il des codes ? Merci.
Christophe LORSCHEIDER

N°24020 – SHINOBI
Comment tuer le Boss du niveau 5 ? Merci.
Christophe LORSCHEIDER

N°24021 – ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD
Comment tuer Janken Le Grand ? Merci.
Christophe LORSCHEIDER

N°24022 – ALTERED BEAST
Y a-t-il un code pour avoir plus de Vies ou de Continues ? Merci d'avance.
Anthony.

N°24023 – INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE
Pourrais-je avoir des astuces, surtout au 3ème niveau, et y a-t-il des codes ou tout autre moyen pour avoir des vies infinies ? Merci !
Sébastien CRONIER.

★ GAME GEAR ★

N°24024 – SHINOBI 2
J'aimerais savoir s'il y a un code pour arriver au Boss final afin d'avoir le Ninja bleu que je n'arrive pas à avoir because le Boss ! Merci.
Sébastien MORELLE.

N°24025 – MICKEY MOUSE 2
Je ne comprends pas ! Quand je finis le château Blackmith, au lieu d'aller dans les ruines du palace, je me retrouve dans la caverne miniature. Si c'est normal, où trouve-t-on la potion miniaturisante ? J'y suis depuis un mois, aidez-moi s'il vous plaît !
Alexandre.

N°24026 – TERMINATOR
Pourriez-vous me donner tous les codes pour arriver à la fin de tous les niveaux ? Merci !
Lubero PIEMONTESE.

N°24027 – MICKEY MOUSE 2
Tout en remerciant ici Erwan Cavalec (grâce à lui, j'ai terminé le jeu !), je voudrais savoir où se trouve l'Étoile du dernier niveau. Y a-t-il des astuces quelconques dans ce jeu ? Merci d'avance.
Hervé PICARD.

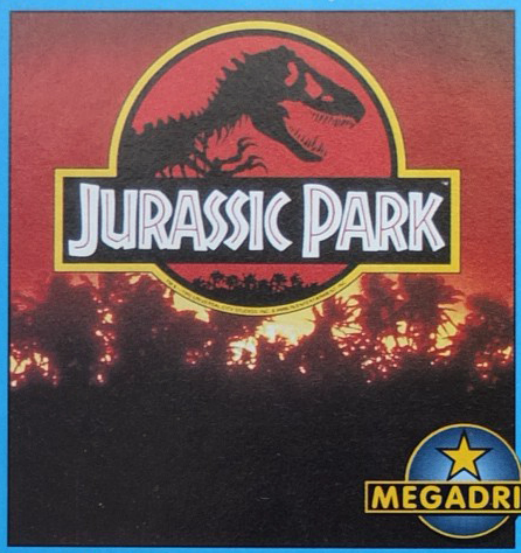
N°24028 – MORTAL KOMBAT
Comment faire pour avoir le 8ème combattant, et y a-t-il d'autres astuces qui marchent ? Longue vie à Mega Force et merci !
Hervé PICARD.

les secrets...

Les trucs et astuces pour nos chers jeux vidéo sont nombreux, et tous les mois, nous vous faisons bénéficier des efforts acharnés de toute l'équipe pour trouver de nouveaux codes, vous donner des conseils de jeux, etc. Mais vous aussi, vous êtes très forts et nombre d'entre vous nous ont déjà envoyé leurs astuces, gagnant ainsi l'un des nombreux cadeaux Sonic : tee-shirt, trousse, ceinture, casquette, pin's, sac, etc. Comment faire ? Pour chaque astuce (à condition qu'elle soit originale et qu'elle soit juste), prenez un bout de papier, inscrivez-la dessus lisiblement, en n'oubliant pas de mentionner clairement le titre du jeu, le modèle de console utilisée, et bien sûr vos coordonnées personnelles. Renvoyez-nous le tout sous enveloppe timbrée à l'adresse suivante :

LES SECRETS DE MEGA FORCE,
103, boulevard Mac Donald, 75019 PARIS.

JURASSIC PARK



• Voici les codes des niveaux en utilisant Grant...

Niveau 2 – Centrale électrique : **2R9BJ015**
Niveau 3 – Rivière : **41TCI099**
Niveau 4 – Station de pompage : **6VVVL495**
Niveau 5 – Canyon : **8VVVO4LM**
Niveau 6 – Volcan : **AVJVS4LG**
Niveau 7 – Centre des visiteurs : **CVNVV8LT**

SONIC 2

MASTER SYSTEM

• Quand le sigle "SEGA" disparaît, avec la deuxième manette, appuyez simultanément en haut à gauche et sur les deux boutons pendant une vingtaine de secondes. Appuyez en diagonale en haut à droite pendant cinq secondes, appuyez en diagonale en haut à gauche et sur les deux boutons simultanément pendant cinq secondes, puis sur les deux boutons en haut à droite en même temps. Appuyez sur les deux boutons de la première manette et vous aurez le "Select Round".

Camille MOULIN-DUPRE a gagné la trousse Sonic !

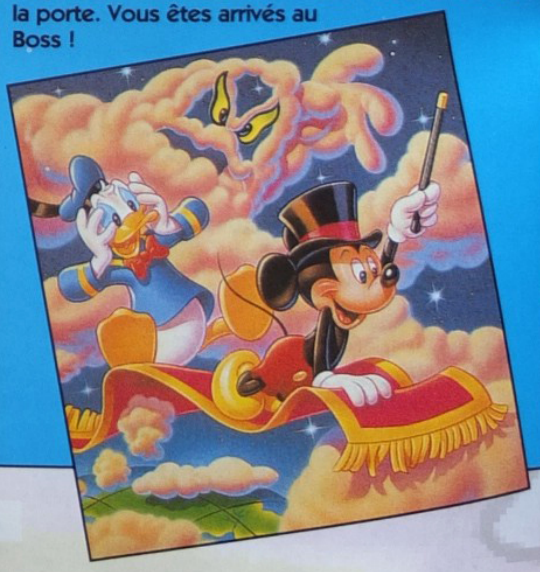
WORLD OF ILLUSION : MICKEY & DONALD

MEGADRIVE

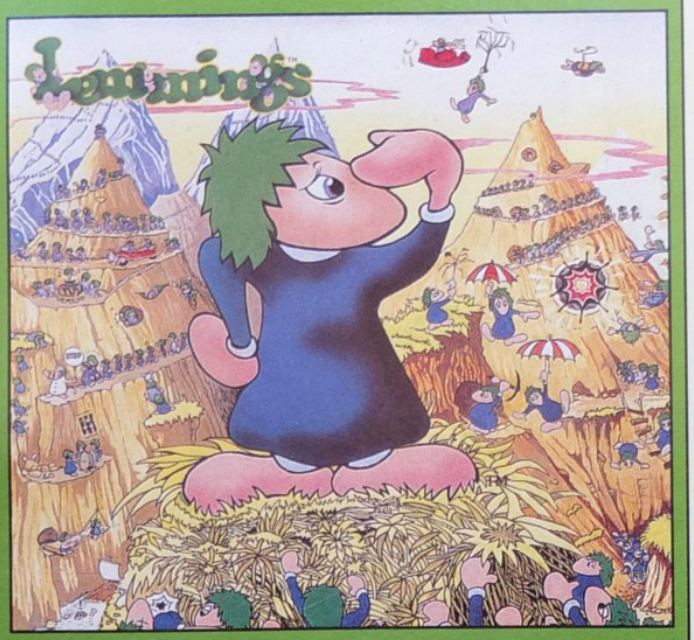
• Voici la suite des conseils de jeu publiés le mois dernier, aimablement communiqués par Gregory BAUDE, qui a gagné le sac-banane Sonic !

Monde 2

Faites apparaître le tapis volant et volez en hauteur en appuyant sur le bouton C. Pour ce nouveau tableau, faites attention car la foudre provoque des éclairs ennemis. Marchez vers la droite jusqu'à une haute falaise, marchez sur la dalle la plus proche du roc et vous serez hissé par un ascenseur. Sautez vite sur l'autre côté de la falaise avant que le trou ne s'élargisse trop. Sur celle-ci, d'autres "rochers-ascenseurs" vous hisseront. Marchez vers la droite jusqu'à un nouvel ascenseur et entrez par la porte de fin du tableau. Évitez le gros rocher et appuyez sur A pour courir car le plafond descend. Sautez sur le tas de rocher et mettez-vous sur le quatrième tout en lui sautant dessus. Sautez sur le dernier rocher se trouvant tout en bas. Sautez de nuage en nuage. Faites attention car certains disparaissent, et une fois tout en haut, vous atterrissez sur un piano. Sautez sur le dernier nuage et sautez dans le vide. Vous retombez sur un piano. Sautez alors sur la colline où se trouve la porte. Vous êtes arrivés au Boss !



LEMMINGS



Après tous les codes du mode "Easy" qui vous ont été donnés le mois dernier, voici tous ceux du mode Tricky, et ce toujours grâce à Nicolas VOIRIN qui a gagné le pin's Sonic !

GAME GEAR

Mode Tricky :

Niveau 2 :	RCEJTHOD	Niveau 17 :	THODZTGM
Niveau 3 :	YQBDGNBV	Niveau 18 :	YQBCEIRD
Niveau 4 :	JTHPGFDY	Niveau 19 :	HPFDZTHP
Niveau 5 :	RDHPGFEC	Niveau 20 :	FEBULWNB
Niveau 6 :	WHZSEJTG	Niveau 21 :	UJTHPFEC
Niveau 7 :	MZTHPGGF	Niveau 22 :	WNCWNBUL
Niveau 8 :	DZSEIRCE	Niveau 23 :	WMYRCEJT
Niveau 9 :	IQBCFKVL	Niveau 24 :	GNBUIQAA
Niveau 10 :	WHYRDGMY	Niveau 25 :	ABDGMZTH
Niveau 11 :	RDGMZSFK	Niveau 26 :	ODYRCEJS
Niveau 12 :	VLXODZTH	Niveau 27 :	FKUIQBDG
Niveau 13 :	PFECXPFE	Niveau 28 :	NBVLXPGG
Niveau 14 :	BUJTHOEC	Niveau 29 :	FDYQBOGN
Niveau 15 :	XOECWNBV	Niveau 30 :	BVLWMZTG
Niveau 16 :	JSFKUKVJ		

ROAD RASH II

MEGADRIVE

- Code pour Niveau 3, 1 victoire + la diablo 1000 nitro : **091C 3183**

PRO ACTION REPLAY

Vous connaissez tous l'existence de cet accessoire particulier qu'est l'Action Replay. Pas de précautions particulières pour faire marcher les codes que nous vous donnons ci-après (en respectant toutefois scrupuleusement les conseils d'utilisation fourni avec l'appareil), si ce n'est de positionner l'interrupteur sur "Recherche de codes" pour entrer ceux de ce mois, puis de démarrer le jeu, et à la page de présentation du jeu, de le replacer ensuite sur la position "Active".

ALIEN 3

FF081.30002 Choix du niveau

FF086.70059 Missiles infinis

CRÜE BALL

FF843.D0001 Balles infinies

FF843.9000X
Choix du niveau (X = 0 à 9)

FF843.B000X
Multiplie le score par X (0 à 5)

FF843.F000X
Nombre d'extra-balles (X = 0 à 5)

EL VIENTO version US

00940.24A79 Conserve l'arme de feu à pleine puissance

00C47.64A79 Invulnérabilité partielle

GHOULS'N GHOSTS

0073B.40001 Chargement instantané de la magie

00658.66006 Vies infinies

JURASSIC PARK

FF005 30003 Vies infinies

MEGADRIVE

les secrets ...

COOL SPOT

MEGADRIVE

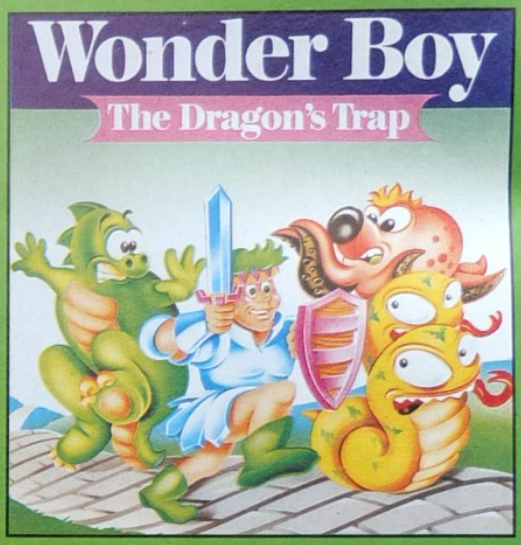
• Mettez le jeu en pause pendant la partie. Appuyez sur A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A et C. Si tout se passe bien, un petit bruit retentira et ensuite, l'écran indiquera "Level Completed". Ainsi, vous pourrez finir tous les niveaux très rapidement.

Jean-François CORDIER a gagné la ceinture Sonic !

WONDERBOY III

GAME GEAR

• Entrez le password suivant : y30V DAV VYEU T91. Quand ce pass est entré, pénétrez dans la maison à côté. Vous arriverez dans une salle où, à chaque endroit où vous frapperez, une porte apparaîtra, vous fournissant ainsi un Select Round.



ECCO THE DOLPHIN

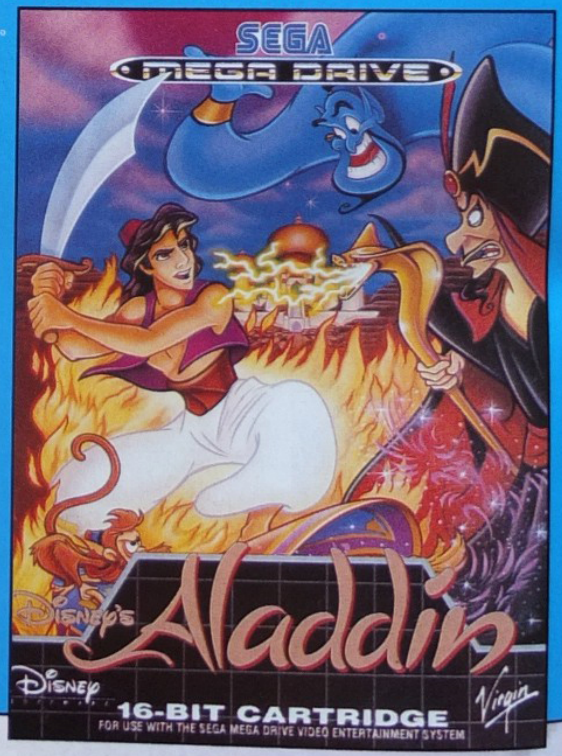
MEGA-CD

• Voici le code pour accéder au dernier Stage : QCFWUYH

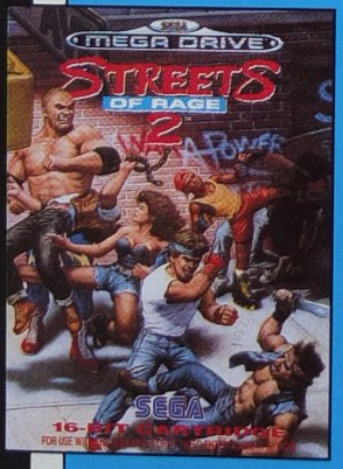
ALADDIN

MEGADRIVE

• À n'importe quel niveau, faites PAUSE et appuyez sur A, B, B, A, A, B, B, A : vous entendrez un son musical qui vous permettra de passer de niveau en niveau...



STREETS OF RAGE II



MEGADRIVE

• À l'écran de présentation, mettez le curseur sur Option, puis sur la deuxième manette, appuyez sur A et B simultanément et, sans relâcher, sur START. Vous aurez ainsi accès à un Select Round, au choix du nombre de vies et à un mode "Very easy" ou "Super hardest"

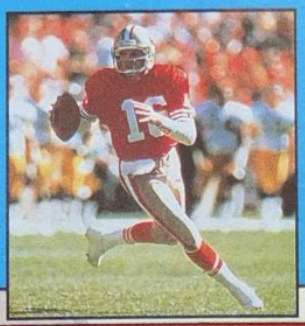
JOE MONTANA 93

MEGADRIVE

• Après les codes du mois dernier pour la "Conférence Américaine", voici ceux des finales de 14 équipes en mode "Conférence Nationale". Merci à Patrick JOZWIAK !

CONFÉRENCE NATIONALE

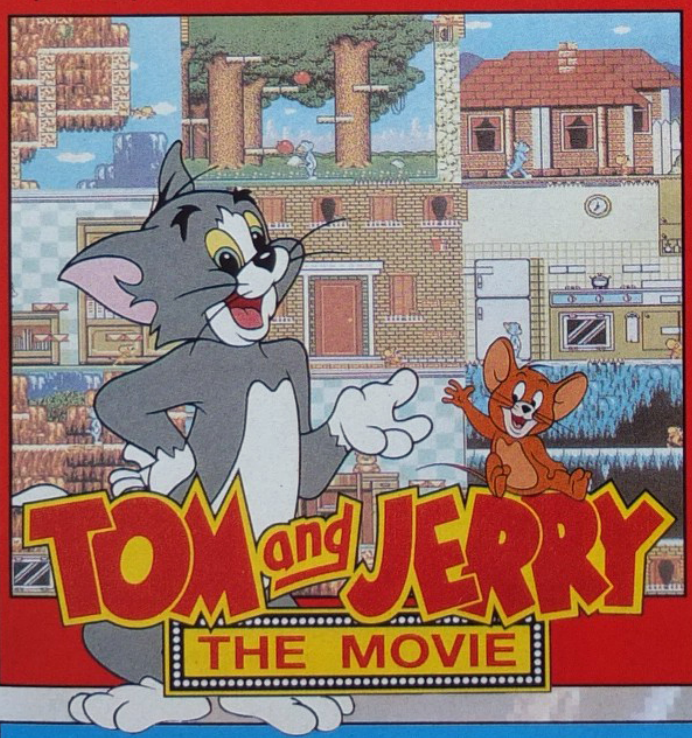
Bears : DDYY???KCK
Buccaneers : 58YY???KCK
Cardinals : 00YY???KCK
Cowboys : HNYY???KCK
Eagles : Z6ZY6??KCK
Falcons : BBYY???KCK
49ers : 46YY???KCK
Giants : XXYY???KCK
Lions : KLYY???KCK
Packers : LSYY???KCK
Rams : RSYY???KCK
Redskins : 64YY???KCK
Saints : VVYY???KCK
Vikings : TRYY???KCK



TOM & JERRY

MASTER SYSTEM

• Au 2ème round, une fois dans l'eau, ne remontez pas sur la plate-forme. Continuez tout droit. Arrivé au bout, vous n'aurez aucun mal à attraper Jerry !
• Au 3ème round, avant d'arriver aux plates-formes qui montent, attendez pour descendre et courez après Jerry. Bonne chance.



SPLATTERHOUSE 3

MEGADRIVE

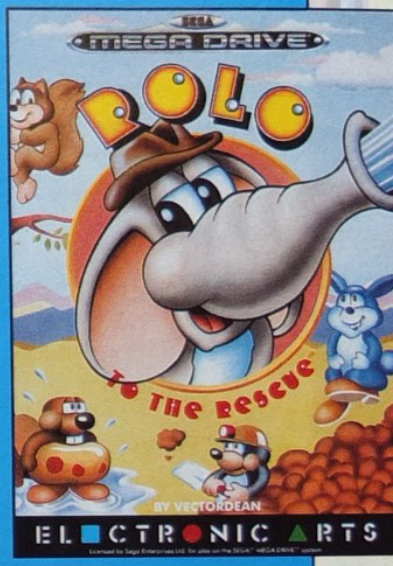
• Pour arriver au dernier niveau , taper le password suivant : **HTRACM**

GAME GENIE

Le Game Genie est un petit accessoire en vente partout, dont nous vous avons déjà parlé moult fois, et celui-ci s'enfiche entre votre console et une cartouche de jeu. En rentrant les codes que nous vous donnons (ou ceux donnés par le constructeur), vous pouvez ainsi modifier votre jeu avec des tas de vies, des munitions illimitées, etc., ou au contraire le "corser" en augmentant les difficultés.

ROLO TO THE RESCUE

R19T-R60L	Code principal à valider impérativement.
AFVT-AACT	Commencez la partie avec 2 vies.
BFVT-AACT	Commencez la partie avec 10 vies.
DFVT-AACZ	Commencez la partie avec 26 vies.
GKVT-AACT	Commencez la partie avec 51 vies.
NPVT-AACT	Commencez la partie avec 100 vies.
AK6A-AA3Y	Vies infinies.



LEMMINGS

AKEA-AA9A	Grimpeurs infinis quand il ne vous en reste qu'un.
AKET-AA6C	Parachutes infinis quand il ne vous en reste qu'un.
AKET-AA3T	Bombes infinies quand il ne vous en reste qu'une.
AKHA-AA2Y	Stoppeurs infinis quand il ne vous en reste qu'un.
AKET-AA9N	Constructeurs infinis quand il ne vous en reste qu'un.
AKFA-AA6R	Creuseurs horizontaux infinis quand il ne vous en reste qu'un.
AKFT-AA34	Piocheurs infinis quand il ne vous en reste qu'un.
AKFT-AA84	Creuseurs verticaux infinis quand il ne vous en reste qu'un.

TALESPIN

MEGADRIVE

ATST-AA92	Vies infinies – Joueur 1
ATTA-AA66	Vies infinies – Joueur 2

les secrets...

ROLLING THUNDER II

MEGADRIVE

• Voici tous les codes d'accès de tous les niveaux :

Niveau 2 :
MAGICAL THUNDER LEARNED THE SECRET

Niveau 3 :
NATURAL FIGHTER CREATED THE GENIUS

Niveau 4 :
ROLLING NUCLEUS SMASHED THE NEURON

Niveau 5 :
CURIOUS PROGRAM PUNCHED THE POWDER

Niveau 6 :
LOGICAL LEOPARD BLASTED THE SECRET

Niveau 7 :
PRIVATE ISOTOPE DESIRED THE TARGET

Niveau 8 :
NATURAL RAINBOW ELECTED THE FUTURE

Niveau 9 :
MAGICAL MACHINE MUFFLED THE KILLER

Niveau 10 :
DIGITAL NUCLEUS PUNCHED THE DEVICE

Niveau 11 :
PRIVATE THUNDER CREATED THE POWDER

X-MEN

MEGADRIVE

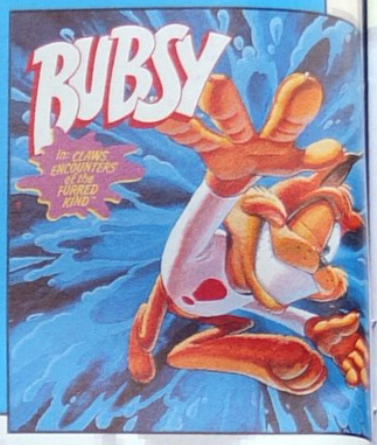
• Cyclope peut envoyer son rayon d'avant en arrière pendant quelques secondes, qu'il soit en position debout ou assis ; il suffit pour cela de maintenir la touche A appuyée pendant deux ou trois secondes. Les ennemis seront ainsi balayés à sa hauteur et il faut savoir qu'en plus cela coûte très peu de Mutagene.

BUBSY

• Encore et toujours des codes d'accès, grâce à Mickael COUCHOT, qui gagne ainsi le Tee-shirt Sonic !

Niveau 2 : MKBRLN
Niveau 3 : STGRTN
Niveau 4 : MSFCTS
Niveau 5 : TGRTVW

MEGADRIVE



SPY VS SPY

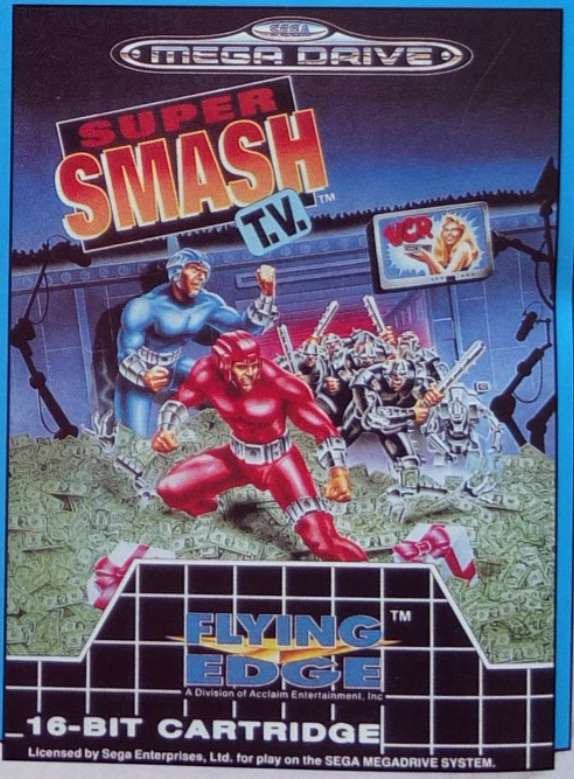
MASTER SYSTEM

• Dans les niveaux élevés (à plusieurs étages), prenez un objet (exemple : le sac) et attendez l'ordinateur. Tuez-le et récupérez l'objet. Il ne vous restera plus qu'à atteindre la porte de sortie.

SMASH TV

• Grâce à ce code, vous aurez droit à une vie supplémentaire au premier niveau : UDLLR

MEGADRIVE



THUNDERFORCE IV

MEGADRIVE

• Pendant le jeu, faites Pause puis haut, droite, A, bas, droite, A, C, gauche, haut, B, et vous constaterez alors le résultat...

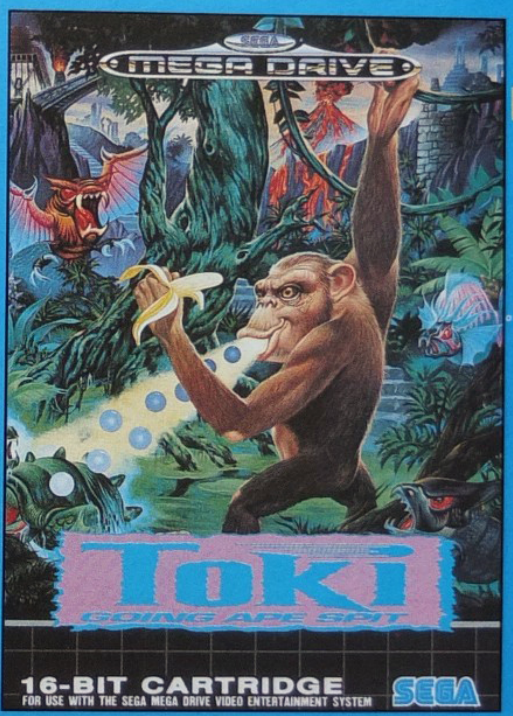
TERMINATOR

GAME GEAR

• Lors de l'affichage de la page où est inscrit le message "Press Start", appuyez sur le bouton 1 et maintenez-le enfoncé. Appuyez sur le bouton 2 et gardez les deux boutons enfoncés. Appuyez sur Start rapidement et lorsque l'écran devient noir, faites Gauche, Gauche, Haut, Haut, Droite, Droite, Bas, Bas et gardez Bas enfoncé. L'écran doit toujours être noir. Relâchez Bas ainsi que les boutons 1 et 2. Deux chiffres apparaissent. Celui du haut va jusqu'à 8 et vous pouvez le changer en appuyant sur Droite ou Gauche. Bien qu'il n'y ait que quatre niveaux, il prend en compte les portes qui remettent l'énergie au maximum. Le chiffre du bas est le mode de difficulté du jeu et on peut le modifier en faisant Bas ou Haut. Plus le chiffre est élevé et plus le jeu est dur.

David DUMEYNI a gagné le Tee-shirt Sonic !

TOKI



MEGADRIVE

• Allumez votre console, et laissez la démonstration du jeu vous montrer le niveau 9. Puis, à la fin de la démo, appuyez sur START, vous pourrez ainsi commencer au niveau 9.

ROAD AVENGER

MEGA-CD

• Voici comment obtenir le "Demo Mode" (le CD joue tout seul !) : Appuyez sur Start, allez dans les options en mettant la manette vers le Haut, appuyez 5 fois sur A, 5 fois sur B puis Start puis A, et le tour est joué...

FATAL FURY

EGADRIVE

• Si vous perdez, faites A, B, C, A, B, C, A, B, C... Cette séquence de touches est à faire jusqu'à ce que les 4 crédits montent à 9 !

Thomas FROUIN a gagné un Pin's Sonic !

SHADOW DANCER

MASTER SYSTEM

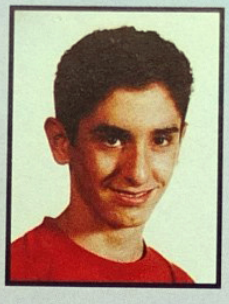
• Au début du jeu, notre joueur se trouve entre deux sols, l'un en dessous de l'autre. Pour atteindre le deuxième sol, il faut, afin de faire sauter notre Ninja, appuyer sur la flèche du haut et simultanément sur le bouton B. Ensuite, pour redescendre, il faut appuyer sur le bouton B et la flèche du bas simultanément. Un petit conseil pour le début du jeu, il faut marcher à genoux pour éviter les étoiles. Pour lancer les étoiles, c'est le bouton B.

MegaScores

CES GARS SONT PLUS FORTS QUE TOI !

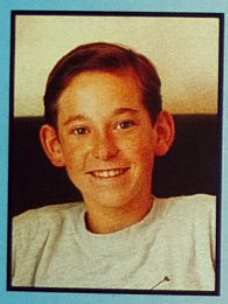
Et hop ! Une nouvelle fournée de gros scores... Pour vos prochains envois, n'oubliez pas votre photo format identité, un petit C.V., et l'adresse ci-dessous:
MEGAFORCE, Les Megascores,
103, Boulevard MacDonald. 75019 PARIS.

★ MEGADRIVE ★



COOL SPOT 248.340
Mikaël GISBERT (Privas)
Non content de ses résultats scolaires fort satisfaisants, Mikaël nous finit en beauté (et en 1h30 !) ce jeu hyper sympa et délire sur Megadrive.

Eh oui, comme quoi passer du temps aux jeux vidéo n'est pas forcément incompatible avec de bons résultats à l'école !... Mikaël est en 3ème, il a une Megadrive avec 7 jeux, mais ilen a déjà fini 12. Et malgré tout ça, il trouve encore le temps de pratiquer le volley-ball et le dessin !



TERMINATOR 1.622.170
Fabien BONNIVARD (73)
En voilà un type bien ! Il nous a mis sa superbe photo grand format, ses photos d'écran, et une très belle lettre tapée sur ordinateur, nickel !

Oui, Fabien fait les choses en grand, comme son score d'ailleurs !... Il est en 4ème – ça marche plutôt bien au Lycée – , et comme il joue beaucoup (football, plates-formes, Senna Grand Prix, Desert et Jungle Strike...), son secret est le suivant : il se limite à une heure et demie de console par jour !

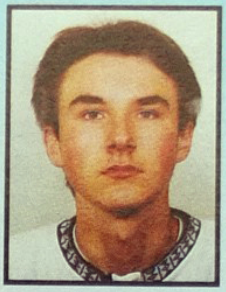
MORTAL KOMBAT 6.496.500
Michel HENDRICKX (Belgique)
Un p'tit gars sympa, qui nous envoie sa p'tite lettre sympa, avec son p'tit... que dis-je... son MEGASCORE sur Mortal Kombat de la mort qui tue et tout, et tout.

Michel a 13 ans, est en Seconde et possède 4 jeux sur sa Megadrive : Sonic, Mickey Mouse, Road Rash 2 et Mortal Kombat. À part cela, il aime le foot, le basket, la Formule 1, et il va avoir une Game Gear ! Je me demande d'ailleurs s'il ne l'a pas déjà, compte tenu que son numéro sera publié après Noël !

ROLO TO THE RESCUE 10.145.700
Elodie SMILA (91)
Ah, chouette, encore une fille qui daigne nous écrire ! En voilà au moins une qui n'a pas peur de se mesurer à ses collègues (et non moins adversaires) Segamaniaques. Et l'on peut rajouter qu'elle s'en sort vraiment très bien, félicitations de la Rédaction !

En voilà une lettre sympa, avec plein de couleurs partout ! Elodie a 12 ans 1/2, est en 5ème, aime la musique, le sport, le dessin, et bien sûr, jouer avec sa Megadrive avec ses 6 jeux (Streets of Rage, Sonic, Sonic 2, Ecco the Dolphin, Rolo et Cool Spot). Allez, les copines, faites comme Elodie, envoyez-nous vos scores !

★ MASTER SYSTEM ★

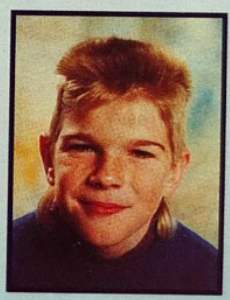


SUPER MONACO G.P. 2 160 PTS
Sacha LELONG (78)
Auteur d'un championnat parfait avec 160 points, Sacha nous anvoie de sucroît ses temps sur les principaux circuits.
Par exemple : USA 48"36, Monaco 55"31, Mexique 49"15, etc.

Sacha a 16 ans, est en 1ère G3, et il adore le tennis et la Formule 1. Il ne nous en dit pas plus, en revanche, il a effectivement réalisé les 16 pole positions, donc tous les meilleurs tours. "Carrément" !

OLYMPIC GOLD 84 PTS
Philippe COURTESSEYRE (St Etienne)
Je ne vous détaillerai pas les différentes performances de Philippe sur les diverses épreuves du parcours olympique, mais elles sont tout à fait bonnes (en mode "Olympique").

Philippe a 13 ans, et en bon habitant de St Etienne, il joue évidemment au football ! À part ça, il a une Megadrive, le Converter et 13 jeux. Et merci pour l'astuce !



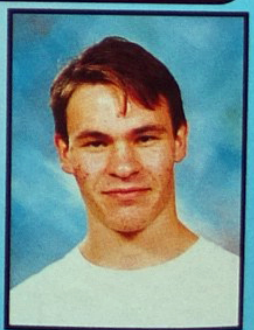
STREETS OF RAGE 975.800
Yoann LEFERT (50)
Yoann est un fidèle Segamaniaque ; il m'a même proposé de lui téléphoner pour bien vérifier ensemble s'il avait fait ce score, et aussi pour discuter un peu de choses et d'autres sur le monde Sega !...

Et ce score a été réalisé en mode "Hard", s'il vous plaît ! Yoann est un vrai fana de jeux, sa lettre ne parle que de ça... Autant vous dire qu'à part Streets of Rage, Ecco the Dolphin et Power Strike, nous ne savons rien d'autre sur ce Segamaniaque émérite !

★ GAME GEAR ★

NINJA GAIDEN 999.900
Arnaud LESEILLE (76)
Enfin un Segamaniaque qui joue sur Game Gear (car nous n'avons que très peu de "Megascores" sur Game Gear), et qui se permet un Megascore de tueur sur Ninja Gaiden. Pas mal, non ?

Arnaud a 17 ans, et un fameux parc Sega : la Megadrive, la Game Gear et bientôt le Mega-CD (m'est avis que si Arnaud est verni, le Père Noël a dû passer par là, non ?!). Avec tout ça, Arnaud trouve tout de même le temps de faire du sport, notamment la natation et le quad, mais il l'avoue lui-même : les jeux vidéo sont sa vraie folie !



ATTENTION...
TU VAS POUVOIR MODIFIER LES REGLES DE TES JEUX VIDEO

1 MODELE COMPATIBLE SUR

CONSOLE SEGA® MEGADRIVE® 16 BITS

SOS PUB - (1) 46 24 16 00

INVENTED BY CODEMASTERS™

Game Genie™ et Codemasters™ sont des marques déposées de Codemasters Software Co. Ltd. utilisées sous licence.

Game Genie™ est un produit de Lewis Galoob Toys, Inc., Game Genie™ est un produit licencié par Sega of America pour être utilisé sur les consoles Sega® Megadrive®. Sega et Megadrive sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd. Game Genie™ est une marque déposée de Codemasters Software Co. Ltd., utilisée sous licence.

DISTRIBUE EN FRANCE PAR POWER GAMES

EN VENTE PARTOUT

HIT-PARADE

★ MASTER SYSTEM ★

1 - Astérix 2 - 1er mois - Action
Une potion magique très efficace !

2 - Formula One - 1er mois - Sport
Avec un titre pareil, il sera bientôt premier.

3 - Coffret Disney - 1er mois - Action
Un coffret tout à fait magique...

4 - Jurassic Park - 1er mois - Action
Le "park" le plus extraordinaire du monde...

5 - Sonic Chaos - 2ème mois - Héros Sega
Sonic le hérisson et Tails le renard... Le couple de l'année !

6 - Mickey Mouse 2 - 7ème mois - Action
La température chute et Mickey aussi...

7 - Tom & Jerry - 12ème mois - Action
Déjà un an de mariage !

8 - Star Wars - 2ème mois - Action
La gueguerre des étoiles...

9 - Sonic 2 - 11ème mois - Héros Sega
Votre hérisson préféré n'est pas content du tout !

★ MEGADRIVE ★

1 - Street Fighter 2' - 2ème mois - Action
Une domination écrasante !

2 - Aladdin - 2ème mois - Action
Faites donc un vœu...

3 - Sonic Spinball - 1er mois - Héros Sega
Qui peut arrêter un hérisson en boule ?

4 - Astérix - 2ème mois - Action
J'mangerais bien un sanglier ou deux !

5 - Formula 1 - 2ème mois - Sport
A fond la caisse dans les virages...

6 - Jurassic Park - 3ème mois - Action
Le Dr Grant semble perdre du terrain...

7 - Ultimate Soccer - 2ème mois - Sport
Soccer toi-même, eh !

8 - Coffret Disney - 1er mois - Action
Le monde merveilleux de Disney...

9 - Jungle Strike - 4ème mois - Action
Une mission très longue et très difficile.

★ GAME GEAR ★

1 - Ecco the Dolphin - 1er mois - Action
Il arrive tranquillement à la nage !

2 - Cool Spot - 1er mois - Action
Un capsule qui garde la tête froide.

3 - Sonic Chaos - 1er mois - Héros Sega
Il fallait bien remplacer ce cher "vieux" Sonic 2 !

4 - Ultimate Soccer - 2ème mois - Sport
Pour ceux qui veulent jouer à la baballe...

5 - Mickey Mouse 2 - 5ème mois - Héros Sega
Resterait-il une dernière sorcière ?

★ MEGA-CD ★

1 - Sonic - 1er mois - Héros Sega
Il n'est pas héros pour rien, tout de même !

2 - Thunderhawk - 1er mois - Action
Votre prochaine mission sera d'attaquer le bunker de Sonic !

3 - Ecco the Dolphin - 1er mois - Action
Un dauphin au dos fin...

4 - Final Fight - 3ème mois - Action
Pas si final que ça !

5 - Prince of Persia - 2ème mois - Action
Le génie serait-il coincé dans la lampe ?

Les Dernières Sorties

Voici tous les derniers jeux sortis, disponibles en magasin !

★ MEGADRIVE ★

	GENRE	DIFFICULTÉ	JOUEURS
FIFA SOCCER	SPORT	• •	4
PUGGSY	ACTION	• • •	1
HOOK	ACTION	• •	1
DRACULA	ACTION	•	1
WIZ'N LIZ	ACTION	• •	2
SENSIBLE SOCCER	SPORT	• •	2
ROYAL RUMBLE	SPORT	• •	2
T2, JUDGMENT DAY	ACTION	• • •	1
TOURNAMENT FIGHTER	ARTS MARTIAUX	• •	2
SPIDERMAN	ACTION	• •	1
WINTER OLYMPICS	SPORT	• • •	1
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	ACTION	• •	2
ZOOL	ACTION	• •	1

★ MASTER SYSTEM ★

WINTER OLYMPICS	SPORT	• • •	1
LE LIVRE DE LA JUNGLE	ACTION	• •	1
DESERT SPEEDTRAP	ACTION	• •	1
ROBOCOP VS TERMINATOR	ACTION	• •	1
COOL SPOT	ACTION	• •	1
THE OTTIFANTS	ACTION	• •	1
SPIDERMAN (RETURN OF THE SINISTER SIX)	ACTION	• •	1
BART VS THE WORLD	ACTION	• •	1
T2, JUDGMENT DAY	ACTION	• • •	1
DRACULA	ACTION	• •	1

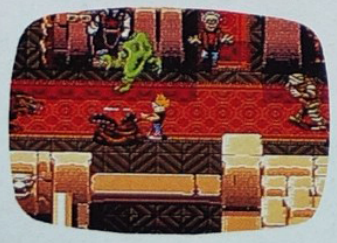
★ GAME GEAR ★

DRACULA	ACTION	• •	1
HOOK	ACTION	•	1
SPIDERMAN (RETURN OF THE SINISTER SIX)	ACTION	• •	1
BART VS THE WORLD	ACTION	• •	1
T2, JUDGMENT DAY	ACTION	• • •	1

★ MEGA-CD ★

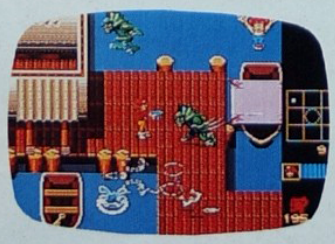
MICROCOSM	ACTION	• •	1

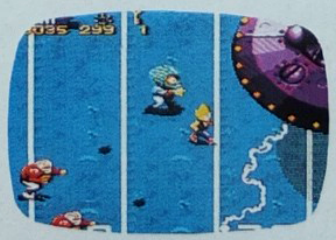
ZOMBIES

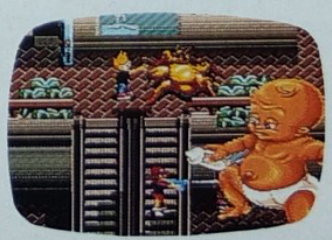


ZOMBIES... un thriller qui vous donnera la chair de poule...

Volez au secours de vos voisins, mais surtout, faites preuve d'intelligence et d'astuce pour les sauver de ce cauchemar et débarrasser la terre des ignobles morts-vivants. Traversez prudemment 55 niveaux effroyables qui vous cloueront à votre fauteuil... Le son et les animations vous plongeront dans un monde où l'horreur est chose commune... Alors, si vous avez trop peur de jouer seul, invitez un ami pour lui faire partager des aventures d'outre-tombe sur Megadrive et Super Nintendo.... et n'oubliez surtout pas de regarder sous votre lit avant d'aller vous coucher... vous pourriez très bien être la prochaine victime...







Photos d'écran: Sega Megadrive

KONAMI®

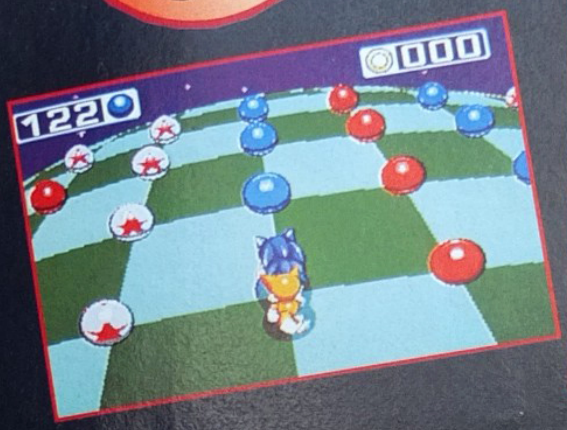
Zombies™ and © 1993 Lucas Arts Entertainment Company. Lucas Arts is a trademark of Lucas Arts Entertainment Company. Sega and Megadrive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Nintendo®, SNES™, NES™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. Konami® is a registered trademark of Konami Co. Ltd. © 1993 Konami all rights reserved.

pre view ■ MEGADRIVE

SEGA

ÉDITEUR

DISPONIBILITÉ : FÉVRIER 1994

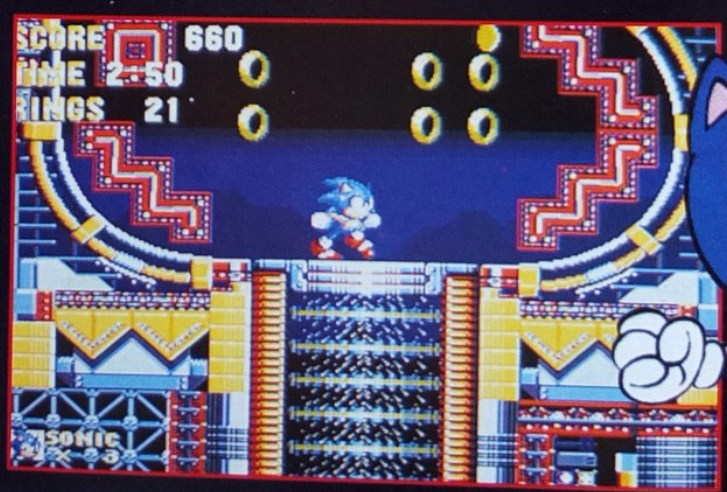


SON

On, vous ne rêvez pas, Sonic débarquera en février de cette année, le 24 pour être précis, sur toutes les Megadrives et ce, dans tous les pays de la Terre, du monde et peut-être même de l'univers, mais cela est une autre histoire !...

Big Games de ce début d'année, Mega Force a été invité chez Sega pour jouer, jouer, mater, délirer, sur ce titre attendu par tous depuis au moins six mois, en fait depuis que Mega Force s'est rendu un jour chez Sega Of America, là où pendant près d'un an de dur labeur s'est développé Sonic III.

Farceur et blagueur, comme à son habitude, Sonic est une fois encore aux prises avec les méchancetés du Dr Robotnik,

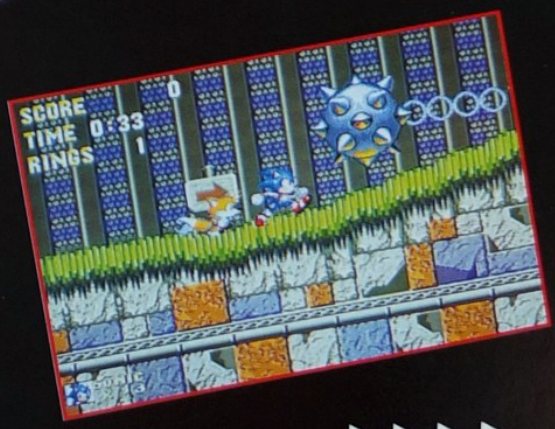


SONIC 3

l'ennemi infernal qui depuis le début n'arrête pas de s'attirer les foudres du petit hérisson bleu. Cette fois encore, le Dr Robotnik s'attaque à ce que Sonic a de plus cher : ses copains les animaux. C'est donc au cours de 6 niveaux que nos deux lascars se livreront une bataille acharnée : de l'Hydrocity Zone en passant par Marble Garden, par Launch Base ou la Zone Carnival Night, on retrouvera dans ce jeu tout ce que nous avons toujours savouré dans les épisodes précédents de Sonic The Hedgehog.

TAILS, UN AMI DE TOUJOURS...

Présent dès le début de Sonic III, un menu d'options permettra au joueur de choisir ou non l'aide de Tails, son ami présent depuis le deuxième épisode de ses folles aventures. En ne contrôlant que Sonic bien sûr, Tails le suivra toujours comme un petit chien bien dressé. Sonic saute, Tails le suit... Sonic se met en boule, Tails



pre view ■ MEGADRIVE ■ MEGADRI

SEGA

ÉDITEUR

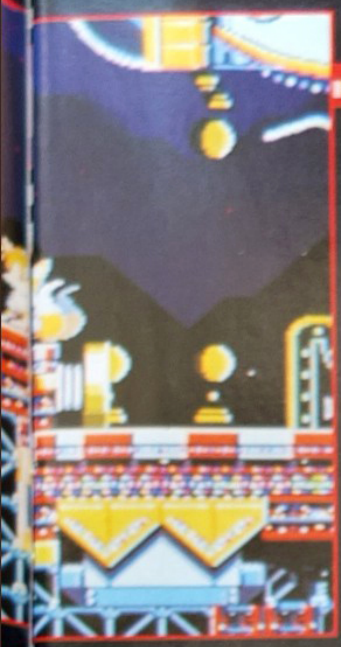
DISPONIBILITÉ : FÉVRIER 1994

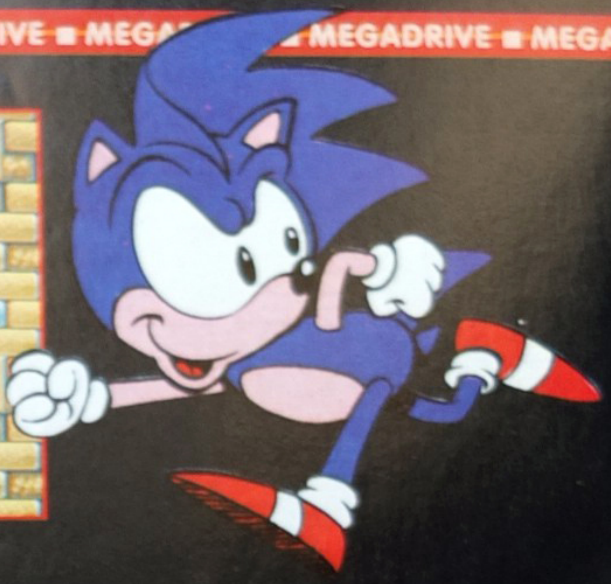
aussi.... Lorsque Sonic roule et déboule à l'écran comme un speedé de la tête, Tails fait de même. Ahh, que c'est cool d'avoir un ami aussi dévoué !

PLUSIEURS ROUNDS DE BONUS

En accédant à des Bonus-Rounds, Sonic pourra gagner des points d'énergie ainsi que des bonus. Se déroulant en trois dimensions dans un décor qui scrollera multidirectionnellement, Sonic devra, en fonction du niveau dans lequel il se trouvera, récupérer les points bleus en laissant de côté les points rouges. Il devra toutefois faire très attention, car cer-

SONI

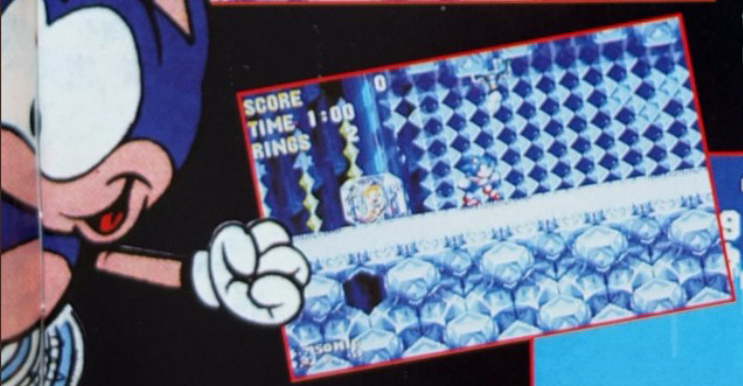




tains points bleus pourront se transformer en points rouges, ce qui ne lui rendra pas toujours que des services...

LA POSSIBILITÉ DE JOUER À DEUX

Si Sonic "2" avait une option permettant au joueur de jouer à deux simultanément, cette dernière n'était pas d'une réussite extraordinaire. Ce n'est pas le cas dans cette nouvelle réalisation de Sega Of America. Eh oui, Sonic III propose plusieurs types de jeu à deux et ce, sur plusieurs niveaux. En général, il s'agira d'une course contre la montre et contre votre adversaire. En récupérant le plus d'anneaux possible et en allant aussi vite que faire se peut, Sonic devra parvenir à la fin d'un niveau, et ce avant son adversaire. En attendant d'avoir la version définitive dans nos locaux, voici quelques photos, histoire de vous faire patienter !...



Les illustrations de SONIC sont © Archie Comic Publications

GROUN TEX

ÉDITEUR SONY IMAGESOFT

DISPONIBILITÉ : FÉVRIER 1994

Le Texas, état du sud-ouest des États-Unis, d'une superficie de 690.000 km2, contient approximativement 16 millions de "Red necks". Qu'est-ce qu'un "red neck" au pays de Mickey Mouse ? Littéralement "cou rouge", ces termes caractérisent de manière péjorative les peigne-culs locaux. Portrait : santiags aux pieds, jeans moule-burettes, portefeuille en faux croco relié par une chaîne à un passant dudit pantalon, chemise auréolée sous les aisselles et entrouverte jusqu'au nombril pour que les jeunes donzelles du coin puisse admirer la belle moquette du vrai mâle et enfin, pour couronner le tout, couvre-chef à la J. R. de Dallas, série tant regrettée !

LES RÉTICULANTS SONT DES C..S !

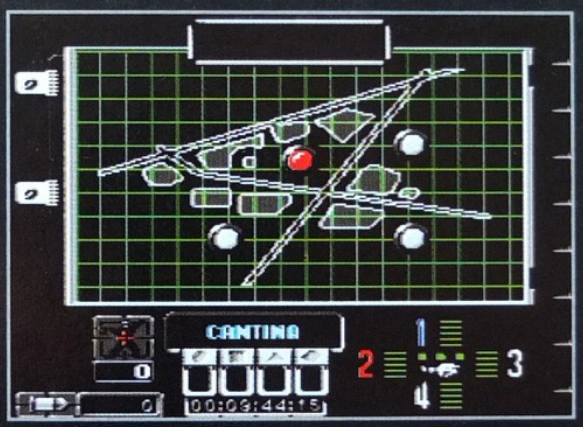
Dans quel but des extra-terrestres malveillants s'attaqueraient-il à une petite ville texane à première vue sans intérêt ? Appelés "Réticulants", ils ont décidé d'envahir la planète en commençant par une simple bourgade remplie de "Red necks". Leur technique d'approche : le clonage et la lobotomie (opération de 10 secondes pour ces autochtones). Si vous avez vu Body

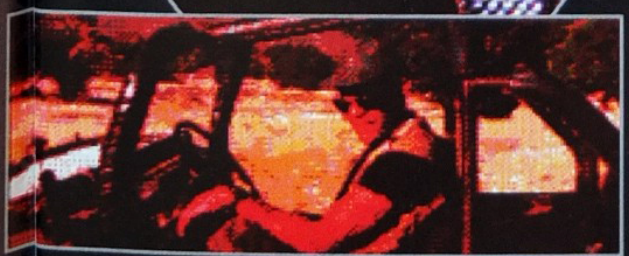
ND ZERO XAS

Snatchers d'Abel Ferrara dernièrement, vous aurez saisi de quoi il retourne. Sinon, sachez que ces Réticulants enlèvent les humains pour les domestiquer ou prendre leur apparence, et ainsi mieux piéger d'autres congénères... Jusqu'à devenir les maîtres du Monde et les rois du pétrole (forcément, au Texas !).

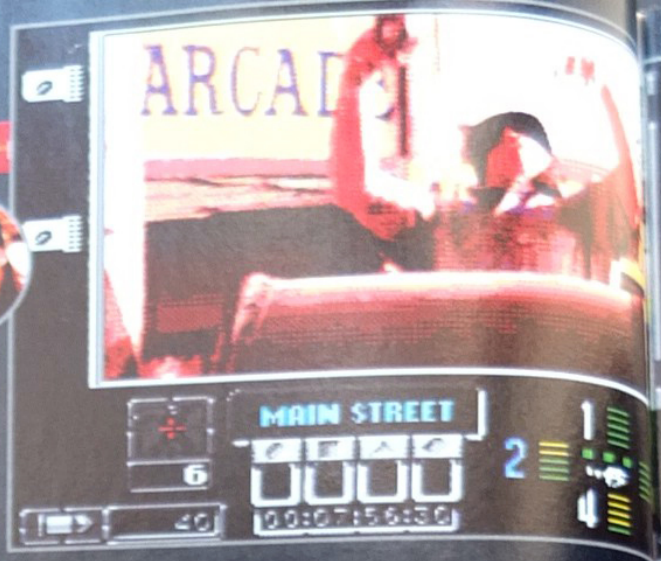
LA NUIT DES (GROUND) ZERO

Vous incarnez un agent secret (le meilleur, en fait) qui descend d'un hélicoptère de l'armée à quelques kilomètres de l'endroit contaminé. Un colonel style Swartzkopf vous accueille et vous invite à l'hôtel de la ville. Rassurez-vous, il n'écoute pas Future Génération ! Il vous montre simplement votre lieu de travail : un écran mural à partir duquel vous pourrez contrôler la ville et shooter les aliens. Quatre caméras mobiles situées aux points stratégiques et dotées de canons-laser sont vos outils. Seule aide extérieure : des agents déguisés en civil (réparateur de ligne téléphonique, livreur) qui vous tiennent informé et réparent à l'occasion les objectifs atteints par les Réticulants armés. Neuf mois de programmation achar-





preview ■ MEGA-CD ■ MEGA-CD



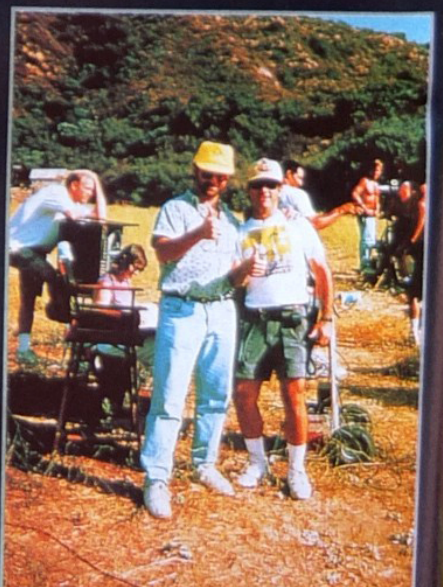
ÉDITEUR SONY IMAGESOFT

DISPONIBILITÉ : FÉVRIER 1994

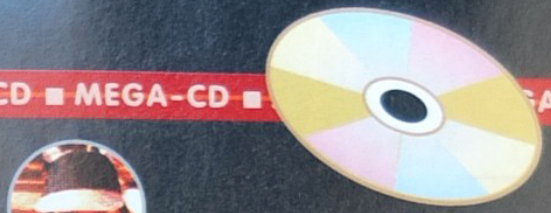
née pour un concept proche de Lethal Enforcers, sur le même format, avec une histoire recherchée et des missions variées, tout en images digits, avec de nombreuses scènes filmées réussies. Et pour cause...

MEGA-CD HOLLYWOODIEN

Il a fallu plus de 3 millions de dollars pour concrétiser le projet Ground Zero Texas. Pourquoi ? Simplement parce que toutes les images digits et les scènes filmées du jeu proviennent d'un moyen métrage qui a été exclusivement réalisé en vue du logiciel de jeu. Comme d'habitude, Sony voit grand. Surtout quand on sait que Dwight Little, réalisateur, entre autres, du "Phantom of the Opera" avec Robert Englund dans le rôle de l'affreux, de "Désigné pour mourir" avec Steven Seagal et de "Halloween 4, le retour de Michael Myers", s'est chargé de l'affaire. Des comédiens professionnels furent auditionnés pour jouer les agents secrets au ranch Veluzat, à une cinquantaine de kilomètres au nord de Los Angeles, où le tournage s'est effectué. Le résultat paraît à la hauteur puisque, outre le scénario relativement élaboré par rapport au reste des jeux sur Mega-CD, les très nombreuses séquences retenues, souvent spectaculaires, arrivent dans un ordre différent à chaque fois que l'on commence l'aventure. D'où un intérêt renforcé. Comptez sur moi pour vous en apprendre plus lors d'un prochain Zapping !



GROUND ZERO
TEXAS



INXS
THE GIFT
NOUVEAU SINGLE DISPONIBLE EN CDSI & MCSI. INCLUS 1 INEDIT "BORN TO BE WILD"
& UN STICKER* POUR VOTRE PADDLE

* (DANS LE CDSI UNIQUEMEN
EDITION LIMITÉE

EGALEMENT DISPONIBLE: FULL MOON, DIRTY HEARTS. NOUVEL ALBUM CD / K7.

ÉDITEUR SEGA

DISPONIBILITÉ : FÉVRIER 1994

PRIZE

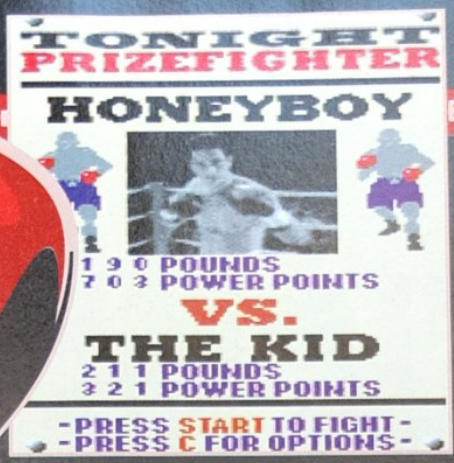
Attention, vous entrez ici dans un monde extraordinaire où la réalité et la fiction ne font plus qu'un. Une fois que vous y aurez mis les pieds, votre destin sera entre vos mains et il ne sera plus possible de repartir. Réfléchissez bien et ne lisez la suite que si vous vous sentez capable de relever un tel défi...

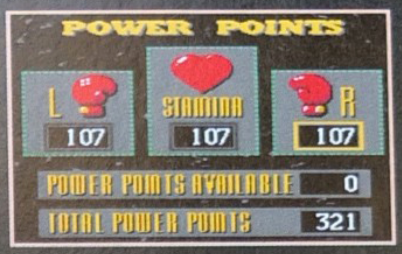
DANS L'ARENE...

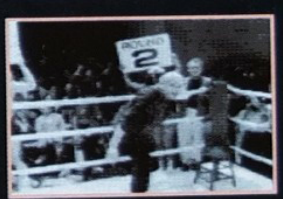
Bien ! Ce monde extraordinaire est le plus terrible et le plus rude des endroits. Coincé entre des cordes, sous les yeux injectés de sang de centaines de spectateurs, étourdi par les cris et les lumières étincelantes, vous perdez tout repère et c'est par miracle que vous trouvez le chemin du RING. Mais le pire reste encore à venir ! C'est au tour de votre adversaire de faire son entrée... Vous hésitez à le regarder en face, de peur de lire dans ses yeux votre défaite. C'est peut-être votre dernier combat, et si cela devait être le cas, priez pour qu'il se finisse rapidement et sans trop de dégâts.

UN FACE À FACE IMPITOYABLE !

Vous n'avez pas le choix, vous l'allongez ou c'est lui qui vous allonge ! Dès les premières secondes, le combat fait rage. C'est horrible et ça fait très mal. Vous essayez de bouger et de trouver la faille pour placer un direct du droit ou du gauche. Maintenant que vous avez trouvé la distance, vous pouvez déployer votre stratégie. Crochet à la tête et juste derrière, direct dans les côtes, puis uppercut et jab en sortie de corps à corps. Parfois le match s'emballe un peu et l'arbitre intervient immédiatement pour vous séparer. À d'autres moments, lorsque vous êtes en difficulté, vous bloquez les coups en vous protégeant derrière vos gants. Trois minutes d'enfer et ce n'est pourtant que le premier round...



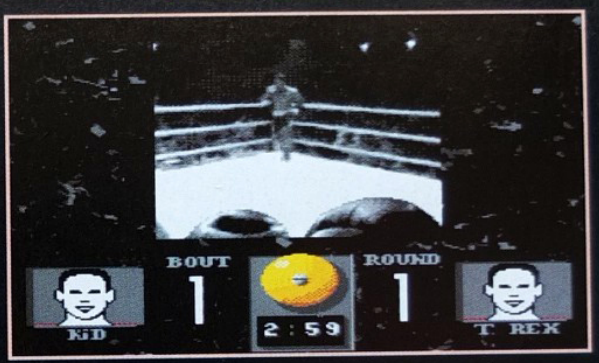


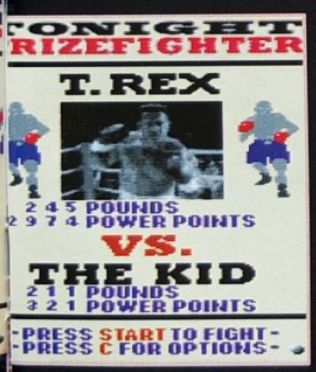


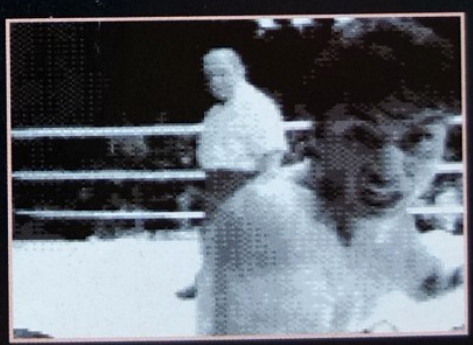
FIGHTER

DEUX CD !

Cette merveille de Mega-CD nous réserve de grandes surprises que nous ne pouvons même pas imaginer... Après les jeux sur un seul CD, des jeux sur DEUX CD seront très prochainement disponibles, et Prize Fighter en fait partie ! C'est un vrai film, du début jusqu'à la fin, même dans les combats, ce qui procure des sensations jusque-là inconnues malgré les graphismes en noir et blanc. À suivre...







CLIFF

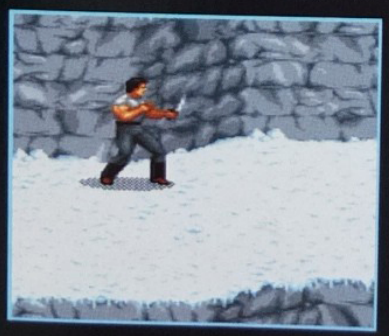
ÉDITEUR SONY IMAGESOFT

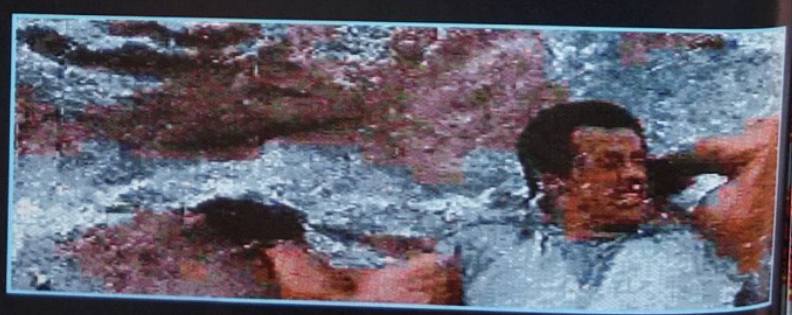
DISPONIBILITÉ : FÉVRIER 1994

Des montagnes ont toujours fasciné les hommes. Combien ont tenté de partir, seuls, à l'assaut de sommets encore inexplorés ? Combien ont trouvé la mort, emportés par une tempête de neige, une avalanche ou simplement un vent violent ? Combien, enfin, ont su respecter cette nature et apprendre à vivre en symbiose avec elle ? Tout cela pour dire que ces grandes montagnes qui nous regardent de bien haut sont dangereuses, mais qu'il est néanmoins possible de les approcher lorsqu'elles le permettent...

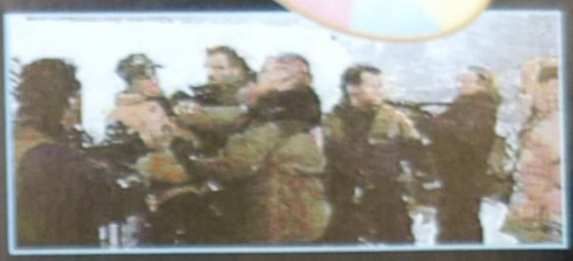
L'HOMME DE LA MONTAGNE

Un homme, d'apparence identique à celle des autres, a gagné la confiance des monts enneigés à force de courage, et il est aujourd'hui le seul à pouvoir se reconnaître dans ce labyrinthe de massifs, de sommets, de gouffres et de ravins. Il est aussi le meilleur grimpeur et possède une force et une énergie inépuisable...



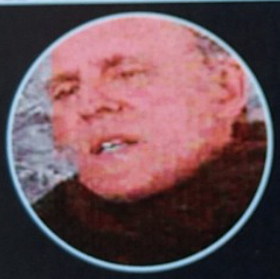


IANGER



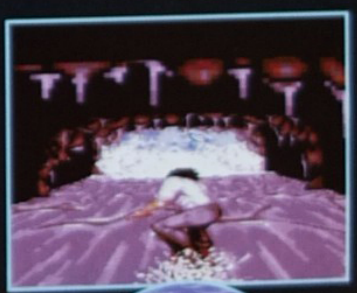
UN PIEGE DIABOLIQUE

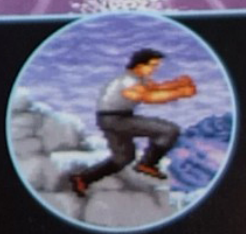
Un détournement d'avion qui se termine par un "crash" gigantesque, et voilà notre homme parti au secours de pauvres gens... Pour une surprise de taille, lorsqu'il découvre des bandits qui l'obligent à retrouver des mallettes pleines à craquer de fric, égarées quelque part dans la montagne. Une aventure endiablée et palpitante, surtout lorsque notre homme doit escalader des parois sous les tirs ennemis, affronter les bandits au corps à corps ou encore dévaler une pente abrupte en surf, sous la menace d'une avalanche de neige...



UN FILM !

Et si l'on vous disait que vous pourrez voir 20 minutes du film ? Pas d'un seul coup, mais quelques scène de temps en temps... C'est génial, non ? Ajoutez à cela les délices d'un son laser et hop ! Suivez bien le prochain Zapping...



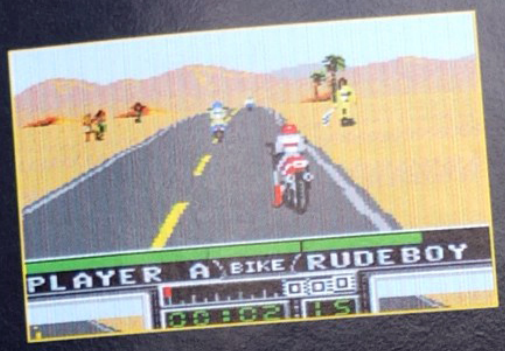


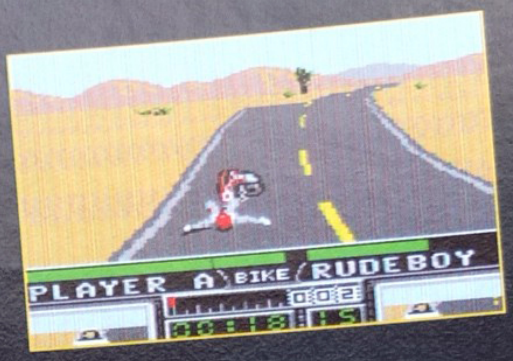
preview

GEAR ■ GAME GEAR ■ G

ÉDITEUR US GOLD

DISPONIBILITÉ : FÉVRIER 1994





Barbron Branlo, c'est mon nouveau pseudo ! J'appartiens à l'Équipée des Sauvages, une bande de motards ultra-violents, style les Anges de l'Enfer «en plus pire». Sur ma Harley, je suis de la race des rois. Les rois du bitume, naturellement ! Et je pète la tête aux femmes et aux enfants qui osent dire le contraire. Leurs époux, c'est une autre affaire. Ma gonze, que j'trimballe sur l'arrière de ma 125 boostée, sait comment se les farcir. Tous les deux, moi et ma bande, on s'amuse comme des p'tits oufs en participant au trophée Road Rash. On choisit le circuit sur lequel on désire se friter avec ses meilleurs ennemis : de la côte californienne aux prairies vertes du Maryland, en passant par le désert texan.

DEATH VALLEY RALLY...

...ou les courses de la mort. À chaque fois, une mission précise : récupérer des armes et frapper les autres concurrents jusqu'à ce que le sang gicle et se mélange aux flaques d'huile disséminées un peu partout sur le parcours. Le tout en tâchant d'éviter les keufs habillés à la Chips, les caisses meurtrières et même les vaches ou les chameaux qui traversent la voie. En accumulant les victoires, les dollars s'ajoutent pour éventuellement acquérir une tomo plus puissante et griller les keums au démarrage. J'espère que vous serez plus patient que ma gonze Gertrude, qui me file des coups de latte en attendant le Zapping du mois prochain !...

RoadRash

ShootAgain

HORRAIRES D' OUVERTURE :
Flandre, Lecourbe, Le Mans et VPC :
Le lundi de 14H00 à 19H00 et du mardi au samedi de 10H30 à 19H00
Riquet :
Du mardi au vendredi de 8H30 à 13H00 et de 16H00 à 19H30, le samedi de 8H30 à 13H00 et de 15H30 à 19H30 et le dimanche de 8H30 à 13H00.

SHOOT AGAIN - Riquet
Spécialiste du jeux d'occasions
36-42 rue riquet, 75019 Paris
M° Riquet. Tél : (1)42-09-47-31

SHOOT AGAIN - Le Mans
Centre commercial
République, 72000 Le Mans
Tél : 43-24-83-03

SHOOT AGAIN - VPC
Vente Par Correspondance
145 rue de flandre, 75019 Paris
Tél : (1)40-34-36-26

SHOOT AGAIN - LECOURBE
49 rue Lecourbe, 75015
Paris. M° Sévres Lecourbe.
Tél : (1)47-34-92-16 et 42-73-35-41

SHOOT AGAIN - FLANDRE
145 rue de flandre, 75019 Paris.
M° Crimée.
Tél : (1)40-38-02-38

NOUVEAU NOUS ACHETONS COMPTANT TOUS VOS JEUX SEGA ET NINTENDO, CONTACTEZ-NOUS

SHOOT AGAIN OCCASIONS

36-42 rue Riquet, 75019 Paris. Métro Riquet. Tél : (1)42-09-47-31

DES CENTAINES DE JEUX SEGA ET NINTENDO D'OCCASIONS DE 39 FRS* À 349 FRS MAXIMUN**

EX : *Rescue Mission sur Master System, ** Aladdin sur Megadrive

JAGUAR

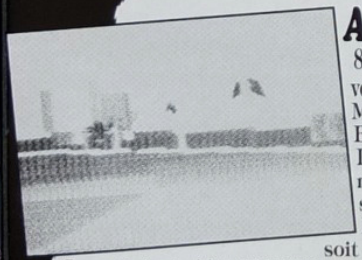
GARANTIE 1 AN

1790 Frs Console livrée prête à jouer, avec une manette numérique et le jeu "Cybermorph" La Jaguar est garantie 1 an par Atari

5 JEUX DISPONIBLES DES LA SORTIE :

RAIDEN, le célèbre shoot'em up ..... **Tél**
CRESCENT GALAXY, le plus beau shoot'em up du monde ..... **Tél**
CYBERMORPH, le futur référence en simulation 3D ..... **Tél**
DINO DUDES, le Lemmings de la Jaguar ..... **Tél**
CLUB DRIVE, à voir, sans commentaire !!! ..... **Tél**

A VENIR : Tiny Toon, Checkered Flag 2, Tempest 2000, Kasumi Ninja, Aliens vs predator...



ATTENTION LES YEUX :

850 fois plus puissante qu'une console 16 bit, voici ce que peut réaliser pour vous la Jaguar : Morphing, Shading, Texture, Mapping, Effets de lumière, Effets de transparence, Déformations, 768x576 de résolution maximale, 850 millions de pixels seconde soit 1900 images seconde, Processeur graphique 32 Bit True Colors soit une palette de 16 millions de couleurs, Son stéréo de 44 à 250 KHZ qualité CD, Ect, Etc...

MEGADRIVE 2

MEGADRIVE 2 + ALADDIN + 2 MANETTES : 995 F

MEGADRIVE 2 + STREET FIGHTER 2 + 2 MANETTES : 1190 F

Adaptateur de jeux japonais et jeux US protégés : 199 f seul, 99 f avec 1 jeu UNIVERSAL ADAPTATOR

DEMENT 2 jeux* d'offert pour tout achat d'une Megadrive

499f le Pro CDx

MEGA CD

Mega CD 2 + 1 jeu	1990f
Mega CD 2 + Pro CDX	2350f
Mega CD	Promo
Mega CD + Pro CDX	Promo

ACCESSOIRES

Péritel japonaise	199f
Alimentation Megadrive	199f
Arcade Power Stick	495f
Joypad Snapper	129f
4 Way Play EA	299f

JEUX CD Français

CD Sonic	395f
Ecco	395f
Batman returns	395f
Thunder Hawk	395f

ARRIVAGES REGULIERS
CONSULTEZ NOUS !!!

JEUX CD d'import

Joe Montana 3 CD	Tél
Lethal Enforcer + Pistolet	Tél
Dracula	Tél
Sewer Shark	395f
Silpheed	Tél
Spiderman VS Kingspin	395f
Alter Burner 3 CD	395f
Time Gal	395f

ARRIVAGES REGULIERS
CONSULTEZ NOUS !!!

CARTOUCHES

2020 Super Baseball	395f
Acrobiz	395f
Aladdin	449f
Asterix	395f
Battletoads	395f
Blaster Master 2	365f
Bubsy	395f
Crueball	395f
Flashback	395f
Flintones	395f
Formula One	395f
General Chaos	395f
Gods	365f
Gunstar Heroes	395f
Haunting	395f
Jungle Strike	395f
Jurassic Park	395f
King Of Monster	299f
Macin Wars	395f
Mortal kombat	490f
NHL Hockey 94	395f
Predator 2	395f
Ranger X	395f
Rocket Knight Adv	395f
Shinobi 3	395f
Smach TV	395f
Snake Rattle And Roll	395f
Street Fighter 2'	549f
Strider	199f
Sunset Riders	395f
Superman	395f
Tecnoclash	395f
TMNT	395f
Terminator	395f
Tiny Toons	395f
Ultimate Soccer	395f
Wimbledon Tennis	395f

NOUVEAUTES

F1FA Soccer	395f
Eternal Champion	Tél
Mac Donald Land	Tél
Cliffhanger	Tél
Dick Vidale Basketball	Tél
Toe Jam And Earl	Tél

ARRIVAGES REGULIERS
CONSULTEZ NOUS !!!

PROMOTIONS JAPONAISES

Alisia Dragoon	199f
Arrow Flash	199f
Art Alive	199f
Atomic Robo Kid	449f
Axis	199f

PRO 2 99 F

Badomen - Devilish	149f
Bart Simpsons US	199f
BATMAN RETURNS	189f
Battlemania	99f
beast Warriors	129f
Bonanza Broth	99f
Burning Force	99f
Cadash	199f
Chiki Chiki Boy	299f
Curse	99f
Dangerous Seed	99f
Darius 2	169f
Dark Castle US	149f
David Robinson	169f
DEVIL HUNTER	169f
Dynamite Duke	99f
Elemental Master	149f
Fantazy Zone	149f
Fastest One NTSC	99f
Fatman	99f
Gaiares	129f
Galaxy Force 2 NTSC	99f
Golden Axe	99f
Gomola	99f
Granada X	99f
Hell Fire	149f
Jewel Master	99f
JORDAN VS BIRD US	149f
Kagekis	129f
Magical Guy NTSC	99f
Marvel Land	169f
Mickey	149f
Out Run 2019	299f

Phelios	99f
Raiden Trad	99f
Ring Of Power US	199f
Rumark	99f
Shadow Of Beast 2 US	189f
Slime World	99f
SONIC 2	189f
Streets Of Rage	99f
Task Force Harrier	99f
Tel Tel Stadium	99f
Thunder Pro Wretlins	99f
Tiger Heli	99f
Verytex	99f
Wadonna Forest	99f
Wani Wani World	149f
Whip Rush	99f
Wonder Boy 3	99f
XDR	99f
Zero Wing	129f

* Jeux d'occasions au choix parmis un vingtaine de titres, consutez nous...

BON DE COMMANDE PRIORITAIRE A DECOUPER PUIS A RETOURNER REMPLI UNIQUEMENT A :"SHOOT AGAIN VPC, 145 RUE DE FLANDRE, 75019 PARIS."

Nom.....
Prénom.....
Code Postal.....
Ville.....
.....
Adresse.....
.....
.....
Téléphone.....
Date.....

Je désire le matériel suivant :

Qté	Désignation	Prix
	Port (pour toute commande de console rajouter 30 Frs).....	35 F
	Paiement au facteur (+35 f).....	
	MONTANT TOTAL	

Je désire faire l'échange suivant :

O Je donne 1 jeu contre 1 en payant la somme correspondant à ma console.
O Je donne 2 jeux contre 1et bénéficie de la gratuité des frais de port retour de l'échange.

Je donne en 1er.....
2 ème.....
3 ème.....
4 éme.....
Je désire en 1er.....
2 ème.....
3 ème.....
4 ème.....
5 ème.....
6 ème.....
7 ème.....
8 ème.....
9 ème.....
10éme.....

ATTENTION, la reprise des jeux est limitée en fonction du stock d'échange disponible. Renseignez vous bien avant tout envoi, le retour d'un échange non possible est à la charge de notre clientèle.

Je joint à ma commande : O Un chèque, O Un mandat lettre, O Je préfère payer au facteur et rajoute 35 Frs de frais de port à ma commande. Je possède : O Un adaptateur pour les jeux étrangers. O Une Megadrive française, O Une Megadrive japonaise, O Un Mega CD 1 ou 2 francais, O Un Mega CD 1 ou 2 japonais, O Une Super Nintendo, O Une Super Famicom ou Super NES, O Une Game Gear, O Un Gameboy, O Une Neo Geo, O Une Nec, O Autre

SKIT

EDITEUR ELECTRONIC ARTS

DISPONIBILITÉ : FÉVRIER / MARS 1994

Heureusement que vous avez une Megadrive pour faire toutes les bêtises du monde, même les plus dangereuses, car vous vous voyez, accroché(e) derrière une voiture sur vos patins à roulettes ? Faut être complètement givré(e) du ciboulot et surtout pas très prudent(e) ! En ce qui vous concerne, nul doute que vous préférez y jouer, plutôt que de risquer réellement votre vie au milieu de tous ces automobilistes fous. C'est beaucoup plus marrant...

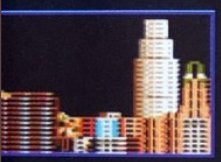
DANS LE VENT !

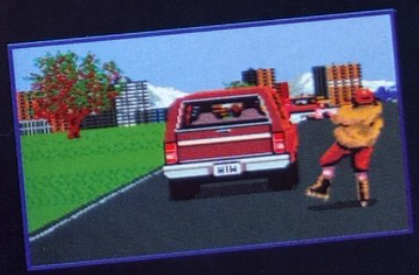
Le départ est donné... Parti(e) en dernière position, vous attendez que des voitures passent (camionnette, jeep, voiture de police...) pour vous y accrocher. Maintenant que vous roulez à fond, les cheveux dans le vent, vous lâchez tout pour tenter d'attraper un autre véhicule lorsque vous percutez une vieille souche de bois !... Entre les plaques d'huile, les travaux et toutes sortes d'obstacles, vous êtes souvent sur les fesses, les genoux ou, plus grave, sous une voiture ! Maintenant, tout est à refaire ! Après avoir pris de nombreux risques, vous voici juste derrière d'autres concurrents. Coups de pied, coups de poing, coups de massue ou de barre de fer..., tous les moyens sont bons pour les déséquilibrer. Voilà enfin l'arrivée, mais d'autres épreuves vous attendent, dans de nombreuses villes, et si vous voulez rester compétitif, il va falloir entretenir votre matériel...

CHIN

de très grands, en passant sur les tremplins. Affirmez votre style, faites des acrobaties et vous serez bien noté. Évidemment, la réception n'est pas garantie et vous aurez beaucoup de chances de vous prendre un arbre...

la mort en voulant imiter les personnages d'un jeu ! À part ça, c'est très fun, non ?





DES ACROBATIES AUSSI !

Rien ne vous empêchera de faire de petits sauts, et même

Attention, danger ! Avant même que le jeu ne commence, vous aurez droit à un message de mise en garde. C'est normal, il ne faudrait pas que des jeunes (l'avenir de tout pays) trouvent

DUNE

THE BATTLE

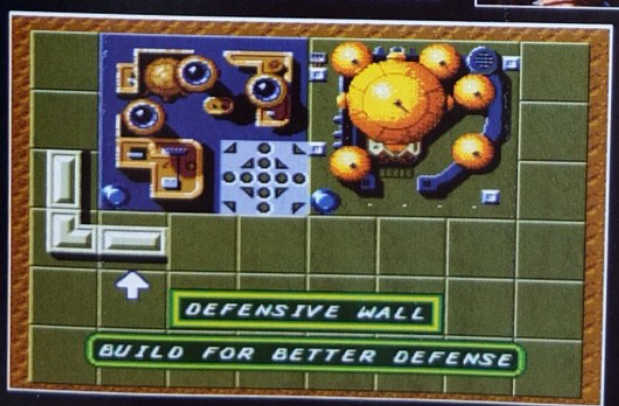
Il existe, quelque part dans l'univers, une planète entièrement recouverte de sable, où des vents effrayants balaient le paysage, jour après jour. Cette planète se nomme Dune... Également appelée Arrakis, elle est convoitée pour ses richesses intérieures, et principalement l'Épice. Trois peuples se livrent bataille pour la collecte de cette substance aux pouvoirs surnaturels...

ATREIDES, ORDOS OU HARKONNEN ?

Les ATREIDES sont depuis toujours des administrateurs, loyaux, travailleurs et pacifistes. Les ORDOS sont un groupe de personnes très fortunés, qui ont une assez mauvaise conscience et qui gagnent beaucoup par le sabotage et le terrorisme. Enfin, les HARKONNEN sont un peuple cruel, impitoyable, aussi bien avec leurs amis que leurs ennemis à cause de leur envie fanatique de Pouvoir. Choisissez bien votre camp !

UNE CONQUETE HAUTEMENT STRATÉGIQUE...

C'est vous qui dirigez toutes les opérations ! Votre objectif est de vous installer et de prendre possession de la planète. Vous ne connaissez pas Arrakis et c'est petit à petit que vous en découvrez le paysage avec ses étendues de sable, de dunes, ses parties rocheuses et ses champs d'Épice. Vos ingénieurs peuvent construire différents types de bâtiment (centrale d'énergie, ateliers de réparation, usine de construction de véhicules, baraques pour les soldats, centre de surveillance radar...), mais pour cela il faut beaucoup d'argent,



ÉDITEUR VIRGIN

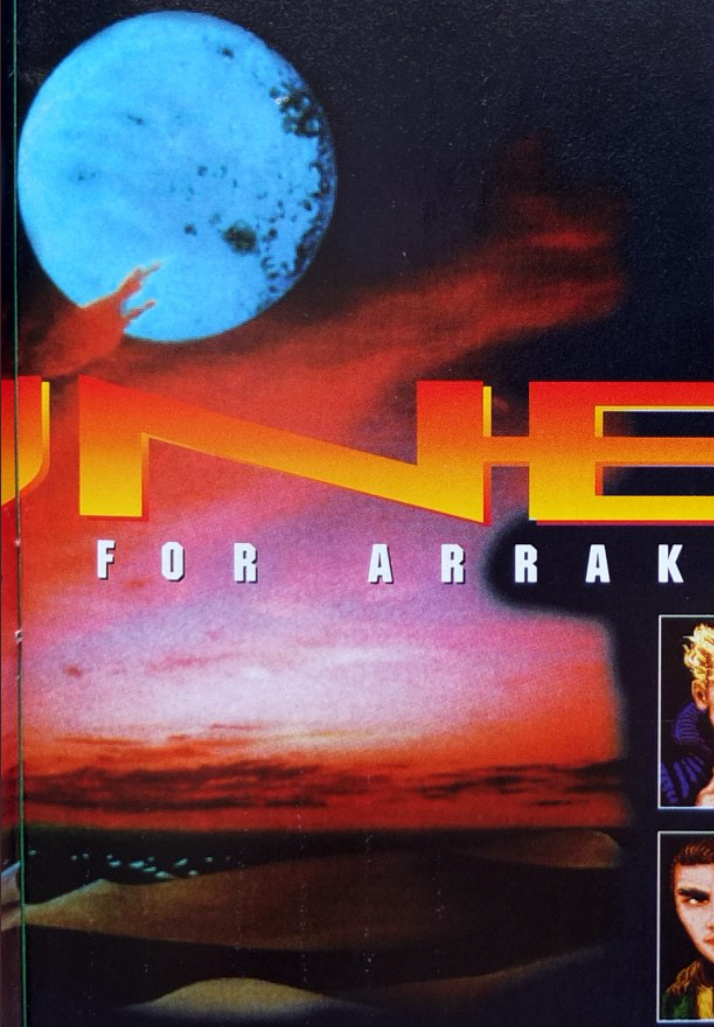
DISPONIBILITÉ : MARS 1994

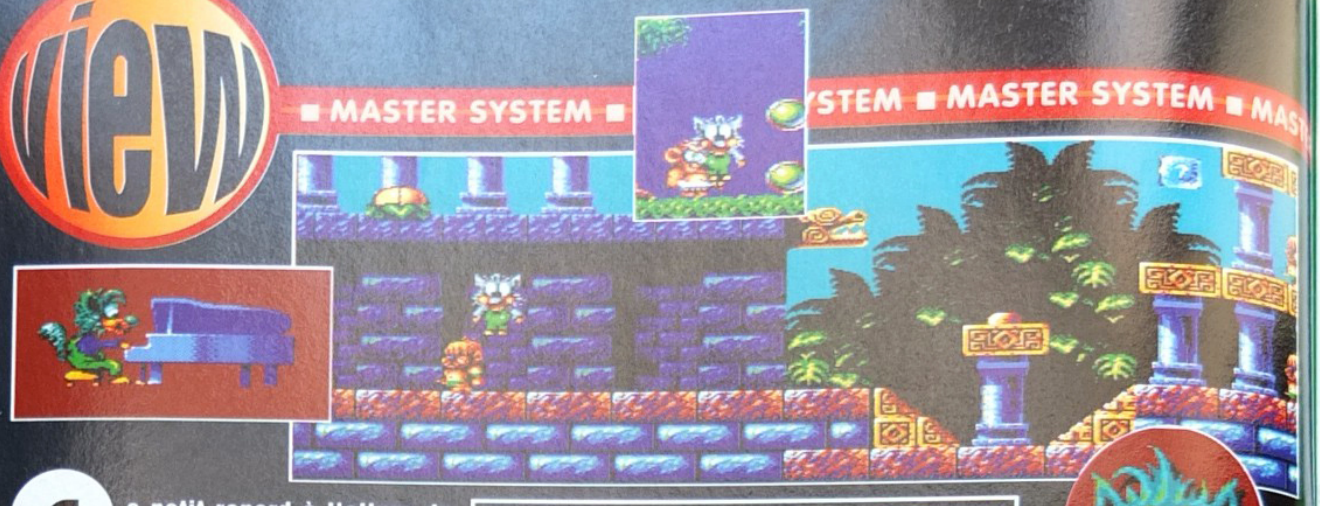
trouve l'ennemi ? Comment faire pour le surprendre, et le paralyser ? Un ver géant a englouti l'une de vos moissonneuses ? Où trouver de l'Épice ? Comment protéger efficacement sa base ? Les questions sont nombreuses, et les problèmes tout autant...

UN WARGAME PALPITANT

Une gestion rigoureuse de votre argent, de vos équipements, des plans d'attaque astucieux... Toute votre intelligence sera mise à rude épreuve, dans ce jeu d'action/stratégie très prometteur !

alors vous décidez d'installer une raffinerie, d'envoyer une moissonneuse et de vendre de l'Épice. Vous décidez aussi de former une armée puissante, constituée de soldats, de véhicules tout terrain et d'armes puissantes... Où se





FIRE and ICE

ÉDITEUR VIRGIN
DISPONIBILITÉ : FÉVRIER 1994

Ce petit renard à l'allure de hérisson est en fait un bébé coyote ! Généralement, lorsque l'on parle de coyote, on pense tout de suite à ce carnivore, voisin du loup et du cheval, qui n'est pas forcément très mignon. N'y pensez plus car ici, vous avez affaire à un adorable compagnon avec de grands yeux et des petites joues rondelettes. Ne le trouvez-vous pas sympathique ?

DE GROSSES BOULES DE NEIGE...

Parce qu'il est encore trop petit pour mordre ses adversaires, le petit coyote a fait une réserve de boules de neige, dont il se sert pour paralyser de froid tous ceux qui lui veulent du mal. C'est ainsi qu'il parviendra, au fil de ses aventures, à reconstituer des clés dont les morceaux ont été éparpillés un peu partout. Bébé coyote sera amené à voyager sur la banquise, dans la jungle, au pays des pharaons et encore bien plus loin... Quel courage !

Fire and Ice est un jeu de plates-formes comportant un soupçon d'aventure, qui vous conduira dans de beaux paysages sous l'influence merveilleuse des musiques de Noël...

SONY IMAGESOFT
BIENVENUE EN PREMIERE DIVISION
SEGA Game Gear
SEGA Master System II
GAME BOY
SUPER NINTENDO
"Sensi" est toujours la meilleure simulation de football qui soit.
Vous voulez un libéro? C'est chose faite.
Vous voulez deux ailiers? C'est fait. Deux fois.
Vous voulez une défense traditionnelle? C'est fait, pauvre type.
Vous voulez un match St-Et/AC?* C'est fait.
Vous voulez les Nantalos contre les 12 Hommes en Colère? Choix bizarre, mais c'est fait.
Vous pouvez avoir jusqu'à 64 joueurs et choisir parmi 100 équipes réalistes. Ou vous pouvez créer vos propres équipes et votre compétition.*
Tout cela avec un jeu digne de la Première Division et le contrôle du ballon de Platini.
Vous pouvez marquer de façon spectaculaire au soleil de San Siro, ou vous contenter d'un tacle minable, à Niort, sous une pluie battante.
Vous pouvez sauter de joie devant vos fans en délire lors d'un match à domicile, ou partir écœuré après votre second carton jaune, à l'extérieur.
Vous pouvez faire ce que vous voulez, mais vous ne pouvez pas le faire sans
SENSIBLE SOCCER
IL N'Y A PAS DE REMPLAÇANT.
*Megadrive uniquement
Sony Imagesoft and Imagesoft are trademarks of Sony Electronic Publishing Company. © 1992 Sony Electronic Publishing Company. Sensible Soccer™ 1992, 1993 Sensible Software. Under exclusive license to Sony Electronic Publishing from Renegade Software. All rights reserved. Master System™, Megadrive™ and Game Gear™ are registered trademarks of Sega Enterprises Ltd. Game Boy™ and Super Nintendo Entertainment System™ are registered trademarks of Nintendo.
Nouveautés et concours sur le 36 68 22 02•
•2,19F/minute
Sensible SOCCER
European Champions
Sensible SOFTWARE

ÉDITEUR VIRGIN

DISPONIBILITÉ : FÉVRIER 1994

The Lost

Il existe un petit village viking où trois familles vivent paisiblement... D'ailleurs, les hommes sont si heureux qu'ils ont fait plein de petits bébés ! Voyons qui sont ces héros...

TROIS SUPER VIKINGS

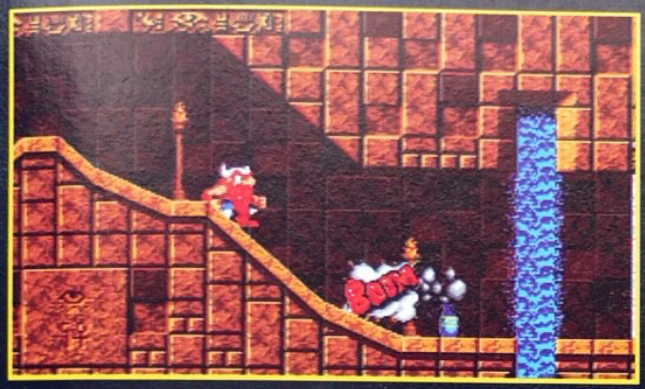
Eric le bolide court aussi vite que le vent et peut sauter par-dessus les huttes en un seul bond et défoncer les murs à grands coups de tête. Olaf le costaud peut arrêter n'importe quoi avec son bouclier et Baleog le terrible est le plus costaud de tous les vikings. Personne ne peut le battre grâce à son épée et à son arc. Ensemble, ils forment une équipe extraordinaire.

CAPTURÉS PENDANT LA NUIT...

Après une journée de chasse fructueuse et un bon repas, le petit village s'endort sous les étoiles. Pendant la nuit, un vaisseau est arrivé du néant et a capturé nos trois héros. À leur réveil, ils découvrent que le chef des Croutoniens, appelé Tomator, fait la collection d'êtres vivants uniques, pour les exposer dans sa galerie ! La cavalcade commence...

UN POUR TOUS ET TOUS POUR UN !

Pas question de partir seul à l'aventure, les trois vikings doivent rester ensemble ; c'est

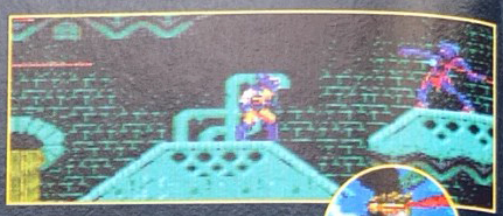


t Vikings

une question de vie ou de mort ! Olaf avec son bouclier peut couvrir ses amis pour leur permettre de passer. S'il est nécessaire de détruire un ennemi ou d'activer des leviers, c'est Baleog qui intervient de près ou de loin. Quant à Eric, il court si vite qu'il peut détruire des murs à coups de tête. Vous devrez donc les diriger, l'un après l'autre, et faire appel à leurs compétences en temps voulu. Sachez aussi qu'ils devront s'évader du vaisseau spatial, puis traverser de nombreuses contrées avant de retrouver leurs familles. Une longue aventure les attend avec des pièges, des énigmes, des monstres en tout genre et des objets très utiles (bombe, clé...) qu'ils conserveront dans leurs sacs. C'est bien plus qu'un jeu de plates-formes, c'est une aventure très stratégique car tous les trois doivent rester en vie pour continuer leur mission. À suivre impérativement !

ÉDITEUR SEGA

DISPONIBILITÉ : FÉVRIER 1994



X-men

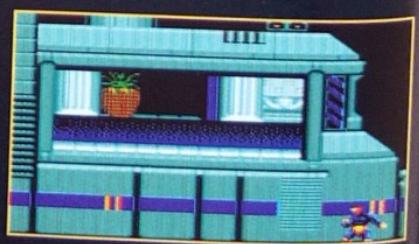
Si je vous dis : un squelette en adamantium et des lunettes en diamant renforcé pour contrôler votre vision laser destructrice ? Vous pensez automatiquement aux célèbres X-Men, tirés des Marvel Comics. Un nouveau jeu les met en scène, sur Game Gear cette fois ; un jeu de plate-forme dans des lieux étranges (égoûts, manoir du Club des Damnés et forêts aux pièges multiples, entre autres) pour ces deux super-héros, formés par le professeur Xavier, que sont Cyclope et Serval.

FREDDY REVISITÉ

Y aurait-il un lien de parenté entre Freddy Kruegger, monstre sorti de l'imagination de Wes Craven, et Serval, dit Wolverine dans la langue natale de Stan Lee ? Une chose est sûre, l'un comme l'autre font partie des pires cauchemars de leurs proies. Nombreux sont les malfrats à tomber sous les coups de griffes inoxydables et indestructibles du célèbre Serval à l'odorat félin. Quels que soient le lieu et le nombre d'attaquants, son instinct de chasseur prévaut.

DE LA CHALEUR DANS LE REGARD

Cyclope tue et réduit en poussière tout ce qui se trouve sur son passage grâce à ses yeux, véritables gouffres d'énergie pure. C'est, de plus, un athlète complet qui casse côtes et mâchoires d'un simple uppercut. Préparez-vous à un rude combat et préservez vos forces, vous en aurez grandement besoin pour survivre, malgré vos capacités exceptionnelles !



DEVENEZ PEUT-ETRE MILLIONNAIRE GRACE À ShootAgain

SHOOT AGAIN VOUS OFFRE, POUR CHAQUE JEU ACHETÉ OU ECHANGÉ, UN BILLET DU MILLIONNAIRE.

NE PASSEZ PAS À COTÉ DE LA FORTUNE ...

ShootAgain
LE MANS
CENTRE COMMERCIAL
REPUBLIQUE
(SOUS LA REP)
TEL :43 24 83 03

ShootAgain
LECOURBE
49 RUE LECOURBE
75015 PARIS
M° SEVRES LECOURBE
TEL (1) 47 34 92 16
et 42 73 35 41

ShootAgain
FLANDRE
145 RUE DE FLANDRE
75019 PARIS
M° CRIMEE
TEL : (1) 40 34 36 26
et 40 38 02 38

ShootAgain
VPC
VENTE PAR CORRESPONDANCE
145 RUE DE FLANDRE
75019 PARIS
TEL : (1) 40 34 36 26
et 40 38 02 38

TOUS NOS POINTS DE VENTE SONT OUVERTS :
LE LUNDI DE 14H A 19 H. DU MARDI AU SAMEDI DE 10H30 A 19H.

MEGA

GUN
HER

CODES ACTION REPLAY

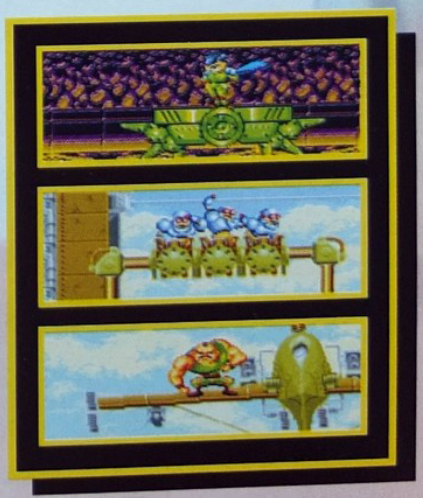
Énergie pour le joueur 1
FFA4250064

Énergie pour le joueur 2
FFA6250064

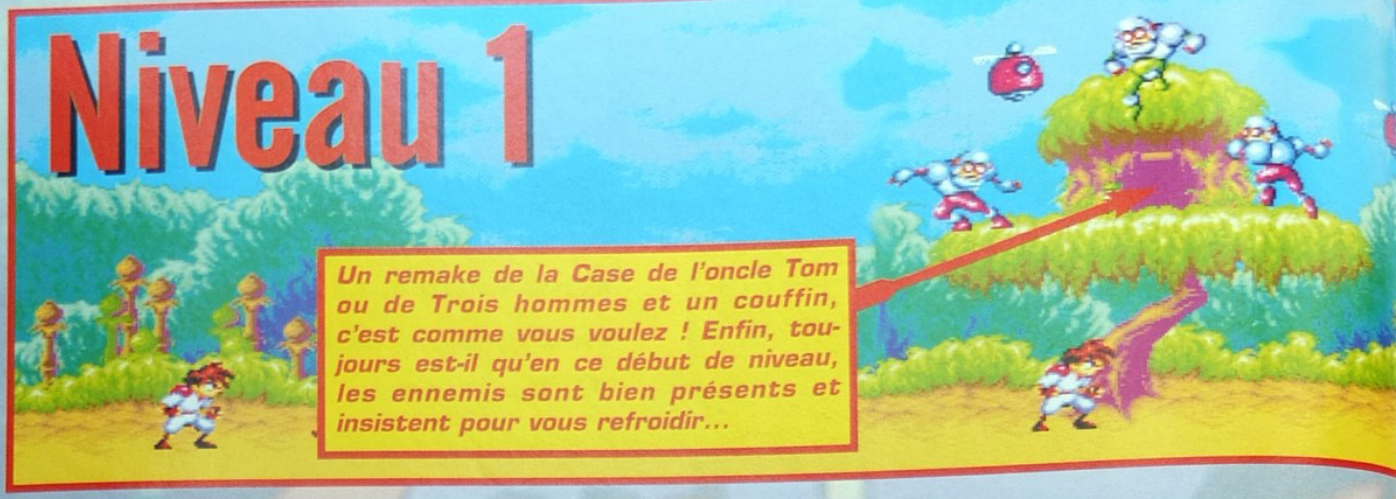
DRIVE ★

STAR ODES

Alors que vous vivez en paix sur la planète Gunstar, une sombre menace, sortie des profondeurs de l'oubli, revient planer sur votre paisible astre solaire. Le Colonel Red, le plus vieil ennemi de votre grand-père White Gunstar, est revenu avec ses légions de mort pour semer le trouble et voler une nouvelle fois les gemmes mystiques. C'est sur elles que repose la paix interstellaire, et le fait qu'elles soient dérobées fournit à leur propriétaire le moyen de faire régner le chaos et la désolation dans la galaxie entière. Vous incarnez l'un des deux frères Gunstar et devrez, au cours des sept niveaux que propose ce jeu, vaincre les Forces Obscures et récupérer les quatre gemmes pour rétablir l'ordre et la paix dans toute la galaxie ! Voilà, vous connaissez maintenant le fond de l'histoire, c'est à vous de lui donner sa suite, bonne chance !



Niveau 1

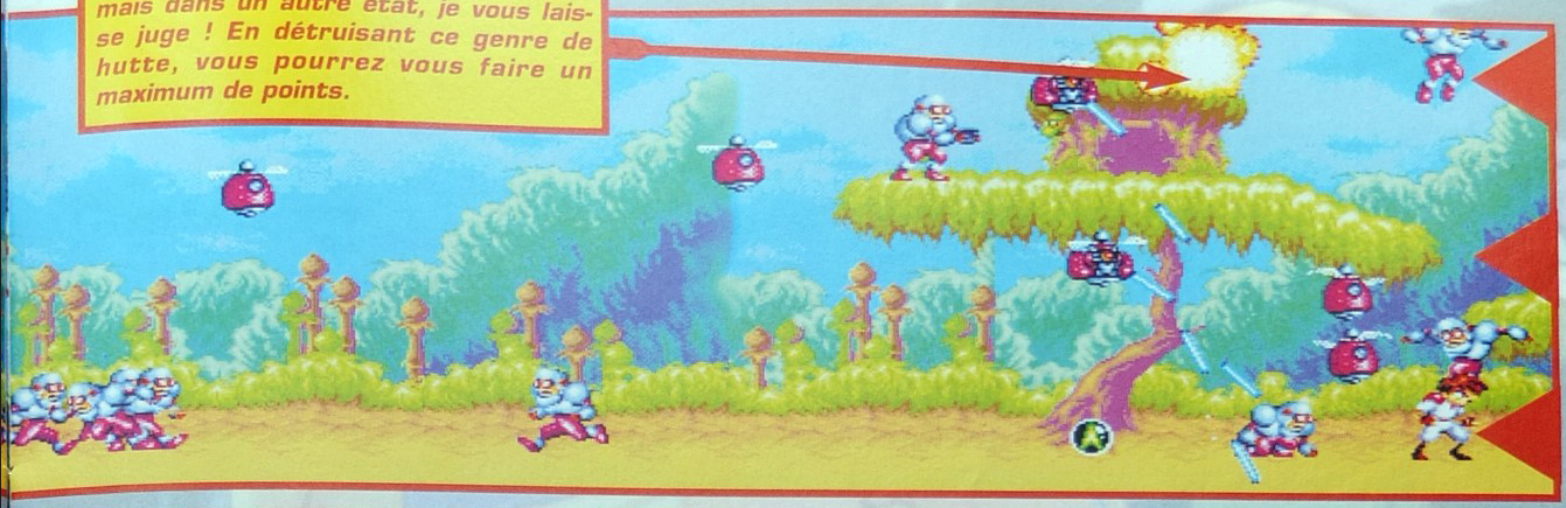


Un remake de la Case de l'oncle Tom ou de Trois hommes et un couffin, c'est comme vous voulez ! Enfin, toujours est-il qu'en ce début de niveau, les ennemis sont bien présents et insistent pour vous refroidir...

Les colonies de la planète Gunstar ont été prises d'assaut par les troupes du général Red ! Vous devrez parcourir toute une zone forestière à la recherche de la première gemme et combattre les soldats ennemis, placés en embuscade le long de votre route. Vous affronterez dans ce niveau deux "sous-boss" et bien sûr un Boss de fin. Le premier sous-boss est une plante géante, installée par les troupes du général Red, et qui vous lancera à la figure, quand vous l'attaquerez, un nombre impressionnant de spores sous forme de ballons explosifs ! Le deuxième sous-boss est une pure invention de Buig ! C'est une sorte de quadripède formé d'une multitude de briques. Cette chose, rompue à toutes les techniques de combat, vous attaquera à coups de pied fauché et autres atémis meurtriers. En fin de stage, vous rencontrerez le Pinky Roader, robot commandé par trois perfides guerriers humains, qui n'aura de cesse que votre perte ! Voilà pour le premier stage, on passe au suivant ?

GUNSTAR HEROES

La même baraque que précédemment, mais dans un autre état, je vous laisse juge ! En détruisant ce genre de hutte, vous pourrez vous faire un maximum de points.

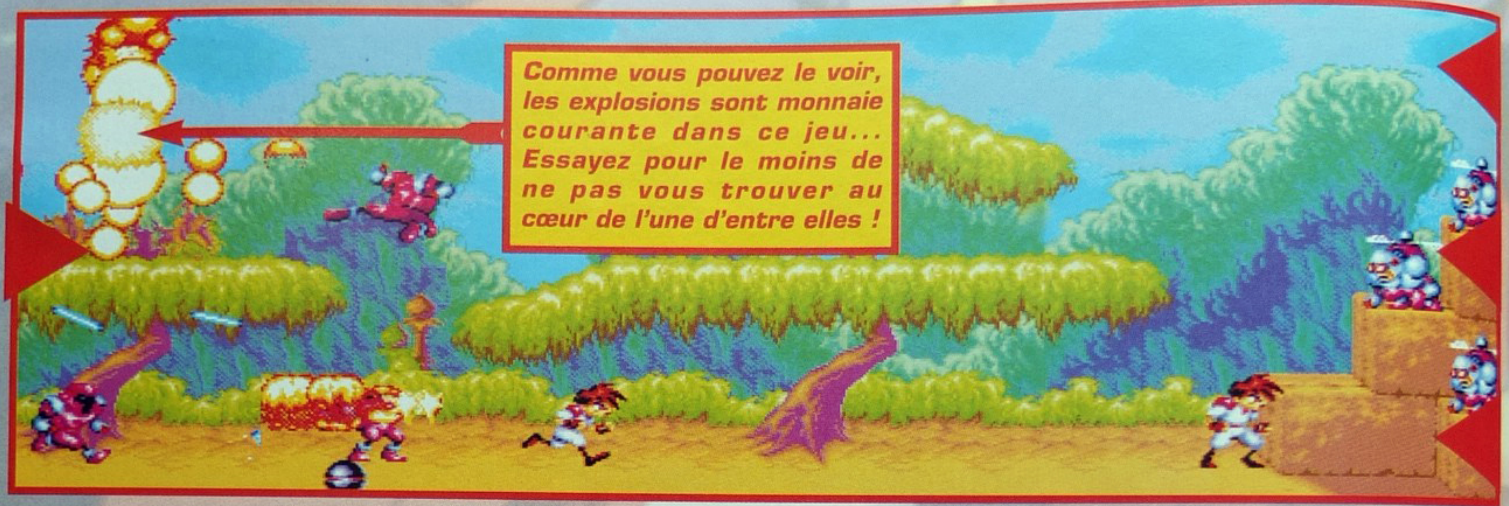


PREMIER SOUS-BOSS

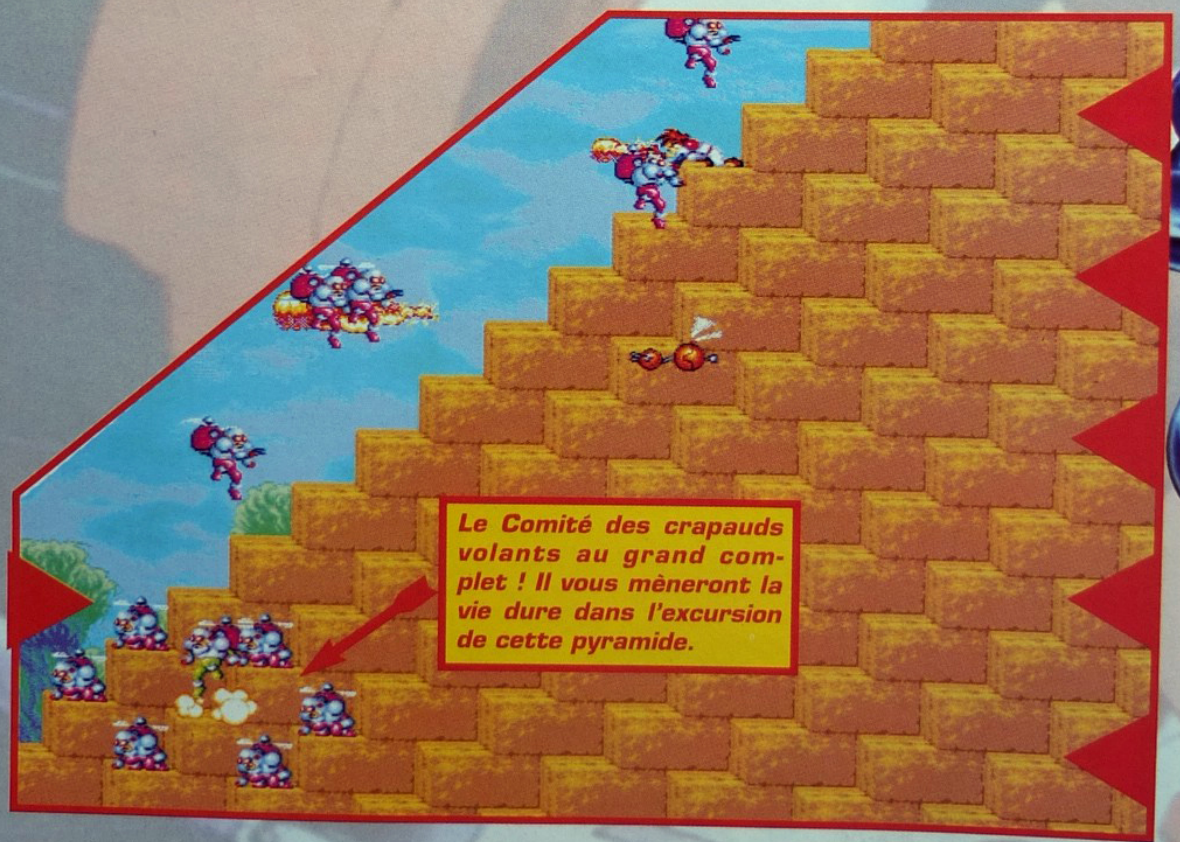
Le premier des sous-boss prendra la forme d'un arbre géant, et quand vous lui tirerez dessus, il vous lâchera sa moisson de ballons explosifs à la tête ; si, comme nous, vous jouez en mode "expert", une chenille géante viendra corser le tableau : ne lui tirez pas dessus, mais acharnez-vous plutôt sur l'arbre qui, au bout de quelques coups, rendra l'âme !

Le premier sous-boss. Une sorte de ficus géant, que Nicolas le jardinier n'aurait pas renié !

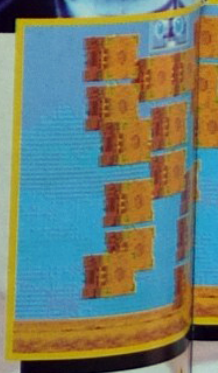
Niveau 1 suite



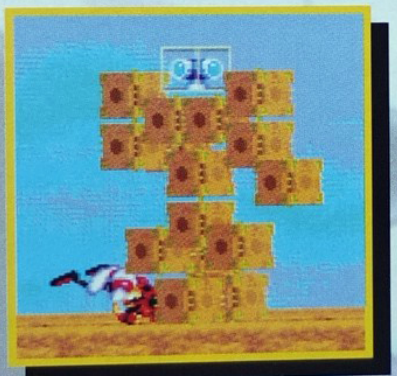
Comme vous pouvez le voir, les explosions sont monnaie courante dans ce jeu... Essayez pour le moins de ne pas vous trouver au cœur de l'une d'entre elles !



Le Comité des crapauds volants au grand complet ! Il vous mèneront la vie dure dans l'excursion de cette pyramide.



GUNSTAR HEROES



DEUXIEME SOUS-BOSS

Le deuxième sous-boss vous tendra une embuscade en haut de la pyramide. Vous vous rappelez du "rubis-cube" ? Eh bien, ce boss en est une parfaite synthèse ! Il vous attaquera de plusieurs manières, mais toujours avec ses pieds. La meilleure tactique consiste à se mettre au fond de l'un des écrans, de lui tirer dessus, et quand il vient pour vous sauter dessus, passez sous son corps en faisant une longue glissade. Il vous suffira alors de vous placer le long de l'un des écrans et de lui tirer à nouveau dessus jusqu'à l'obtention d'une mort certaine !

GUNSTAR HEROES

Le deuxième sous-boss... Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il est cubique ! C'est un grand maître de "kick full thaï" et ses coups de pied sont ravageurs. Un conseil, ne traînez pas dans ses pattes !

Une petite astuce au passage : ne perdez pas votre temps à affronter ces "rocket-men", sautez plutôt de marche en marche jusqu'en haut de la pyramide.

La descente infernale ! Une fois le "lego" géant abattu, vous allez vous taper la descente de votre vie... Quand vous glisserez le long du mur, prenez garde aux soldats qui rebondissent tout autour de vous.

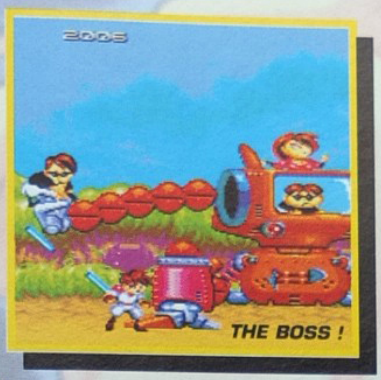
Dans cette forêt où subsistent de petits habitants, vous serez harcelé par de nombreuses mâchoires géantes ! Ne vous prenez pas pour un chewin-gum et passez votre chemin...

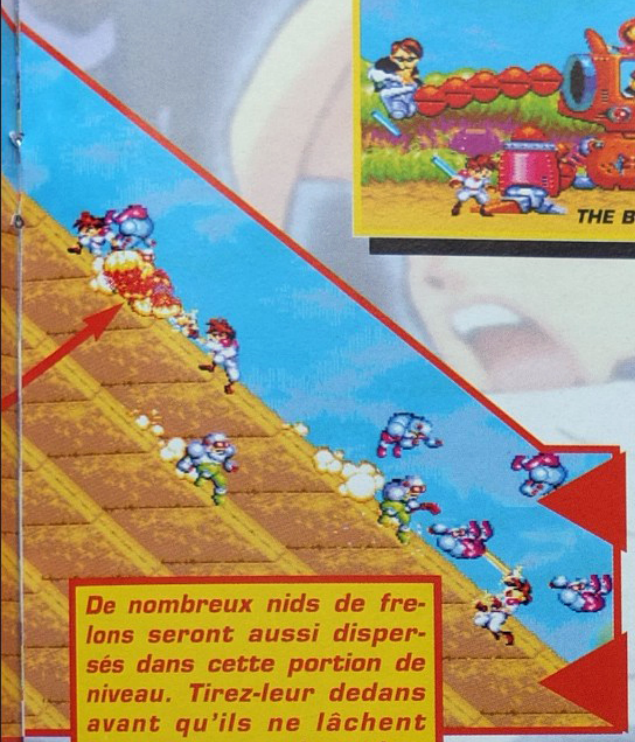
Juste avant le boss, une paire de soldats viendra vous mener la vie dure. En les affrontant, prenez garde à ne pas vous faire happer par la mâchoire tournoyante!

suite et fin du Niveau 1

THE BOSS !

Gare au mastard, il est rudement vicieux le roublard ! Il déclenche ses attaques comme suit : il commencera par faire sortir l'un des trois humains assis dans l'un de ses bras, en tirant de grandes rafales de pistolet-laser ; puis il vous saute dessus, et quand vous êtes entre ses jambes, il vous lance une multitude de bombes. Comme il n'est pas avare en attaques, il essayera de vous finir avec un "morning star" ! Pour le vaincre, vous devrez, dans un premier temps, vous placer le long de sa jambe et tirer dans son tronc ; quand il vous saute dessus et qu'il vous lance ses bombes, dirigez le faisceau de votre arme le plus haut possible et ses bombes viendront alors s'y empaler, ne vous causant plus aucun dommage. Une fois qu'il essaye de vous "fléautiser" avec sa boule hérissée de pointes, placez-vous à l'une des extrémités de l'écran et tirez-lui dessus : il ne pourra alors pas vous atteindre et vous serez tranquille pendant quelques secondes, qui devraient vous suffire pour lui faire mordre la poussière !

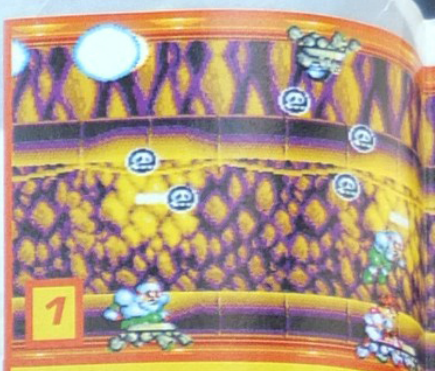




De nombreux nids de frelons seront aussi dispersés dans cette portion de niveau. Tirez-leur dedans avant qu'ils ne lâchent leurs dangereux locataires sur vous !

Vous allez affronter le Pinky Roader. C'est un robot géant commandé par trois humains ; il est très dangereux et ses attaques sont plus que meurtrières !

Les mines de la planète Gunstar ont été envahies par les Forces de Red, et un immense train y a été lancé afin de réduire à néant toute rebellion. Allez donc affronter ce terrible train et explosez cette machine de fer transportant des hordes de soldats avides de tueries ! Après ce périple ferrovière, vous rencontrerez le boss qui a été mis là pour garder ces mines précieuses regorgeant de richesses. "Seven Force" est le nom du boss, et il mérite bien ce sobriquet. Grâce à l'une des quatre gemmes, il peut prendre sept formes différentes ; entre un robot géant, un crabe titanesque, un chien de furie, j'en passe et des meilleurs, vous aurez fort à faire pour vous débarrasser de ce vil coquin !



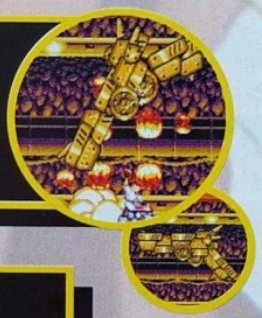
1

À bord de votre appareil, vous devrez faire face à une multitude d'ennemis! Lanceurs de grenades et autres tireurs de laser seront monnaie courante dans ces niveaux souterrains.

Niveau 2

LE REVOLVER :

Pas très dur à battre, il vous suffira de rester à sa verticale et il ne pourra alors pas vous atteindre !



L'OISEAU MÉTALLIQUE :

Comme un oiseau, il bat des ailes et c'est là sa faiblesse ! Regardez bien son battement d'ailes pour savoir où vous placer et ainsi le détruire.

LE CRABE :

Pour le battre, il faudra vous tenir au fond de l'écran. Quand il vous lance ses murets métalliques, faites plusieurs zigzags sans jamais arrêter votre tir sur l'ignoble personnage.

THE BOSS II !

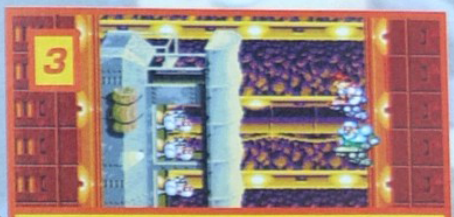
Voici Seven Force et ses sept transformations (le robot géant, la roue, le revolver, l'oiseau métallique, le chien, la chenille, le crabe), le plus méritant de toute la bande ! Je peux vous assurer que si vous voulez le battre en mode expert, vous n'aurez plus un poil de sec, foi de Manu !

LE ROBOT GÉANT :

Fans de Goldorak, vous allez vous en prendre plein la gueule ! Sa première transformation amène un cortège d'horreur et de douleur. Pour le battre, le meilleur endroit est le plafond, car si vous restez par terre, il vous écrase. Quand vous êtes suspendu et qu'il lance ses "boomerangs métalliques", sautez vite sur le sol, et une fois qu'ils sont passés, sautez à nouveau au plafond. Quand il vous menace de son poing, sautez sur le sol, et au moment où il décoche son coup, ressautez au plafond. Avec ces quelques conseils, vous parviendrez sans coup férir à vous défaire de l'ignoble personnage.

GUNS HER

Dans ce court passage vertical, vous devrez affronter comme toujours les éternels soldats de Red, mais en plus, une autre menace viendra s'ajouter à vos nombreux problèmes : deux sphères lançant un faisceau laser grimperont le long du stage pour tenter de vous anéantir. Pour réussir ce délicat passage sans trop de bobos, attendez que le courant qu'elles envoient se coupe, pour sauter entre elles et, une fois sous elles, leur décocher un grand coup de laser qui les réduira à néant.



Vous affronterez pour la deuxième fois le train qui, ce coup-ci, vous poursuivra dans les abysses. Quand il apparaît, placez plusieurs coups de laser dans les yeux endormis de ses voyageurs et il repartira alors sans coup férir !

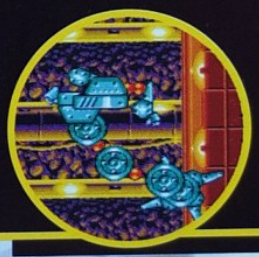
Lors de votre périple mécanisé, vous serez rattrapé par ce train. Tuez tous les gardes qui se trouvent dans les wagons et, arrivé à la locomotive, tirez dans la cabine du chauffeur le plus longtemps possible : vous verrez alors l'engin de métal partir en fumée !

LE CHIEN :

Très simple à détruire, du moment que vous ne vous mettez pas dans ses pattes ! Il vous tire dessus grâce à un grand laser guidé par un viseur. Quand ledit viseur se cale sur vous, bougez vite et le chien tirera alors dans le vide. Quand il dessine un trait en pointillé, il vous suffira de ne pas vous trouver dans cette ligne de mire, car quelques instants après, il lancera sur vous un laser !

LA CHENILLE :

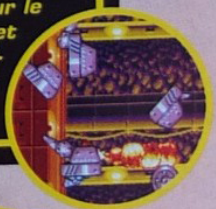
Pas très dure non plus à battre ! Elle tourne tout bêtement autour de l'écran. Tournez dans le même sens, et elle ne vous rattrapera jamais !



Le train maléfique viendra tâter le terrain une première fois... Quand il apparaîtra, vous devrez faire disparaître ses passagers en une fraction de seconde, sinon ce sont eux qui vous auront !

LA ROUE :

Quand il se transforme en roue, vous devrez vous tenir dans un premier temps en haut de l'écran ; la roue tapera alors par deux fois le bas de l'écran et se mettra à tourner sur elle-même (c'est à ce moment précis que vous devrez aller en bas de l'écran), puis ira recommencer son petit manège mais cette fois-ci en haut. Au bout d'un moment, elle se mettra à tourner comme une folle et vous décochera huit boules de feu. Là, je ne peux vous aider, c'est à vous de posséder de bons réflexes ! Lorsqu'elle sera sur le point de mourir, elle se séparera en plusieurs morceaux et essayera de se rassembler sur votre héros ! Faites monter et descendre le frère Gunstar le long de l'écran, et vous passerez ainsi cette roue de la terreur !

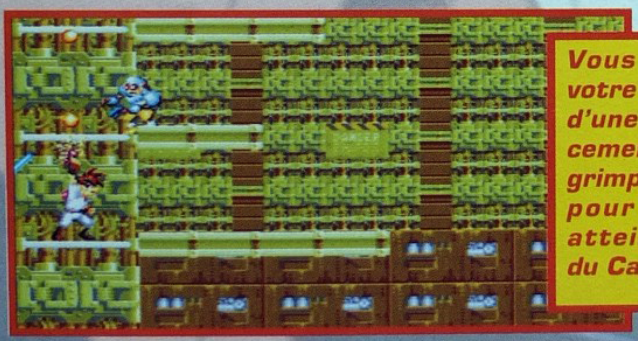


Niveau 3

Prenez garde à ces turbo-lasers, ils ne vous louperont pas si vous tardez à les détruire. En revanche, après destruction, ils vous rapporteront de précieux items !

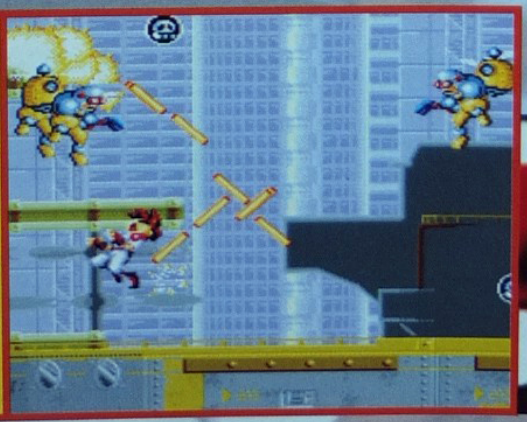
Le deuxième sous-Boss : pour les plus courageux, vous pourrez toujours essayer de le détruire en vous pendant au filin tendu au-dessus de lui.

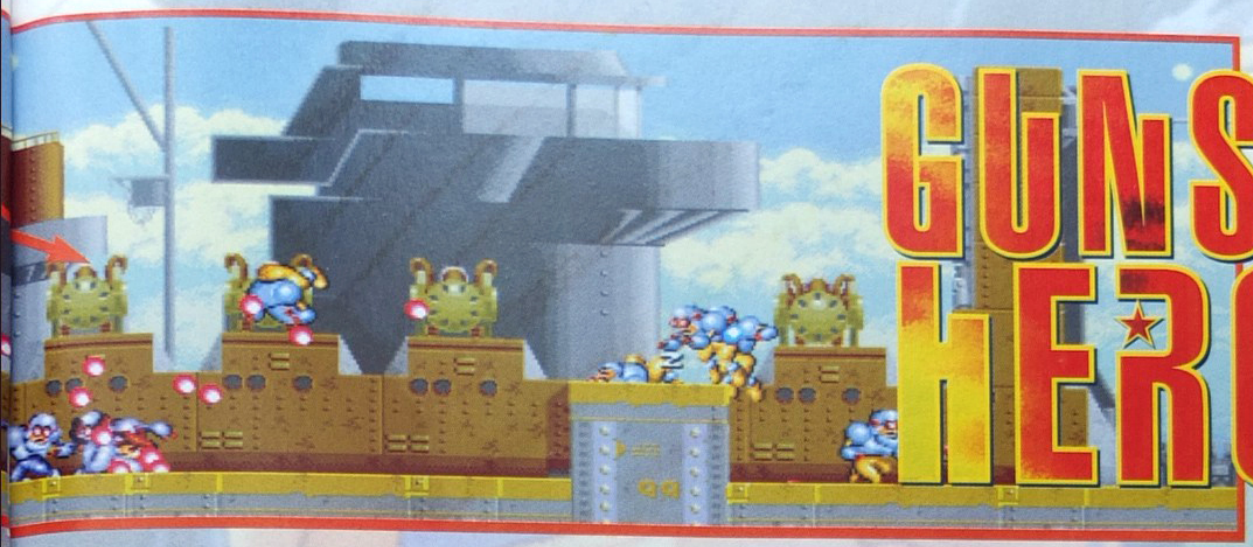
Des tourelles mobiles ont été dressées le long du parcours. Tirez dans le pilote pour les détruire.



Vous commencerez votre périple le long d'une rampe de lancement. Il faudra la grimper entièrement pour pouvoir atteindre l'aéronef du Capitaine Orange.

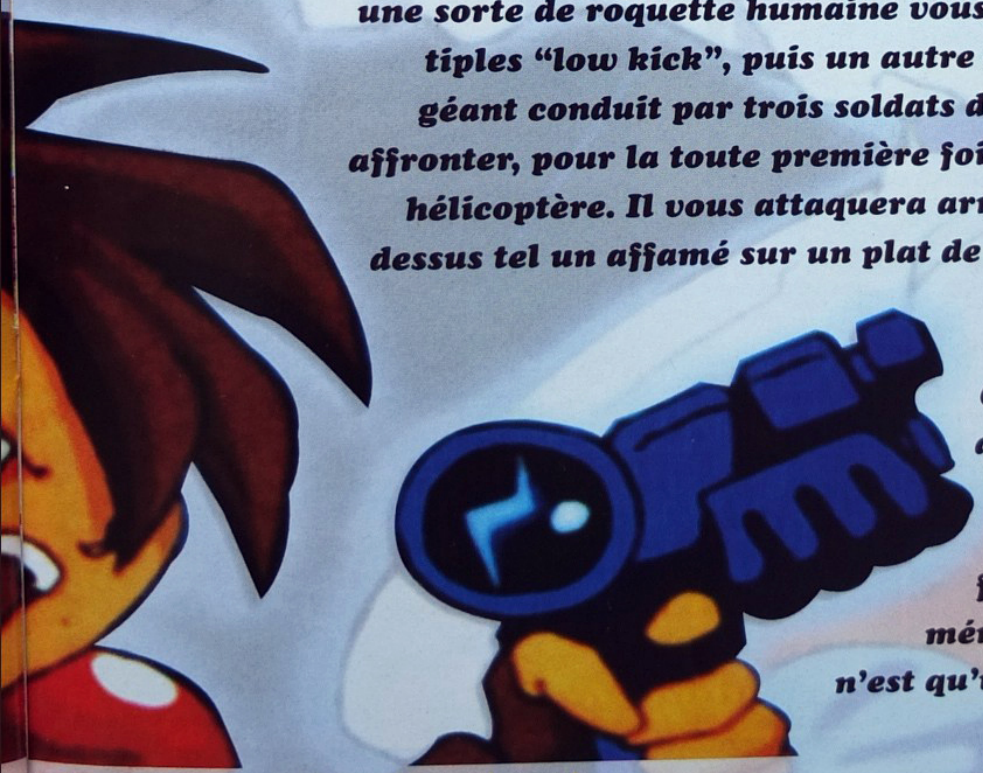
Arrivé sur l'engin, une escouade d'hommes volants viendront vous attaquer. Pour les battre, en plus de l'éternel tir plasmatique, vous pourrez récupérer, lors de leur chute, les bombes qu'ils lâchent sur vous, et les jeter sur leurs légitimes propriétaires !





GUNSTAR HEROES

C'est dans les cieux de la planète Gunstar que vous devrez évoluer en ce troisième niveau. Un énorme vaisseau aérien a été affrété par l'armée de Red et c'est le Capitaine Orange qui s'est vu confier sa direction. Le Capitaine est connu dans toute la galaxie pour ses exactions et vous n'aurez de repos qu'une fois qu'il aura été réduit à l'état d'atome. Vous commencerez le niveau en escaladant la rampe de lancement du diabolique aéronef, puis une fois sur son pont, devrez arpenter chaque pouce de terrain et déloger tous les gardes qui s'y trouvent. En ce début de stage, vous rencontrerez un premier boss, une sorte de roquette humaine vous prenant pour cible avec ses multiples "low kick", puis un autre sous-boss, qui est un robot bipède géant conduit par trois soldats d'élite de Red. Vous devrez ensuite affronter, pour la toute première fois, Red en personne, monté sur un hélicoptère. Il vous attaquera armé de sa roquette et vous foncera dessus tel un affamé sur un plat de nouilles italiennes ! Une fois Red renvoyé dans ses pénates, vous pourrez vous battre avec le Capitaine Orange, et je peux vous affirmer que ce n'est pas une partie de plaisir ! Il possède plusieurs attaques, depuis le "chtefoncedessusetjet'écrase" jusqu'au mémorable "pilon driver" ! Enfin, ce n'est qu'un "petit" boss du jeu, le reste est bien plus croustillant !



Niveau 3 suite et fin

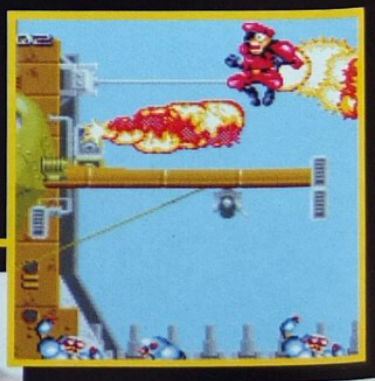
Ah, le tenace, le perfide, le fourbe Red, sur son hélicoptère de pacotille !

PREMIER SOUS-BOSS

C'est lui aussi un homme volant, mais il vous attaquera différemment de ses congénères. Sa spécialité consiste à foncer sur la personne voulue et à lui décocher un radical coup de pied ! Ce sera à vous de bien jauger le moment opportun pour sauter pardessus son attaque !

THE BOSS 1

Vous allez devoir affronter de nouveau le Colonel Red ! Comme à son habitude, il viendra vous attaquer avec sa roquette préférée. Pour le battre, c'est très simple : allez de droite à gauche de l'hélicoptère en dirigeant votre faisceau meurtrier vers le haut ; il viendra alors s'empaler tout bêtement sur celui-ci. C'est maintenant que vous allez affronter le vrai Boss !



GUNSTAR HEROES

DEUXIEME SOUS-BOSS

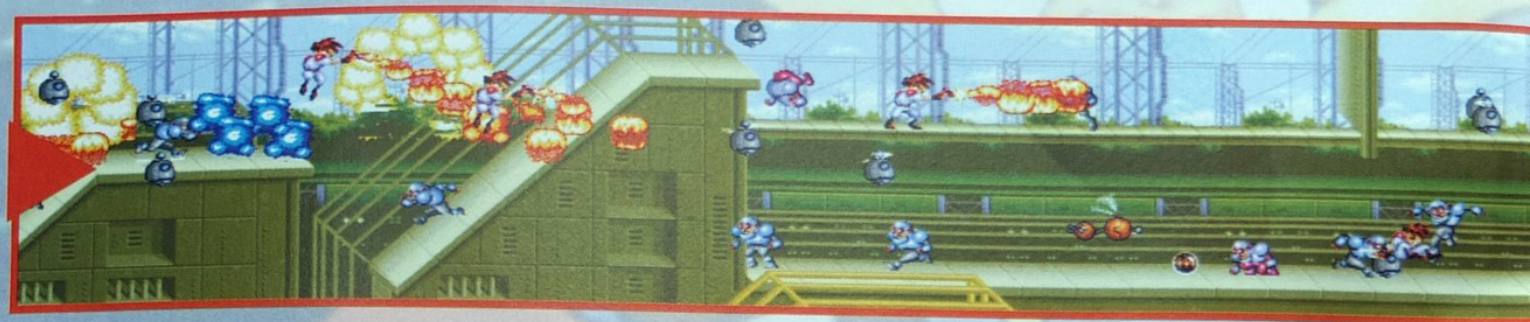
Le deuxième boss est assez facile à vaincre : une fois arrivé à l'écran, il vous suffit de sauter sur son pied et de vous laisser transporter le long de l'écran, sans oublier bien sûr de lui tirer dans la tronche !

Après votre combat, vous découvrirez avec effarement que le Capitaine Orange n'est en fait qu'une grosse taupe !

THE BOSS 2 OF THE REVENGE MAUDITE

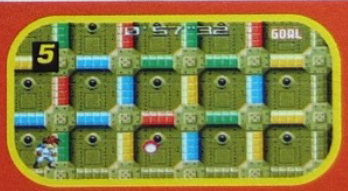
Le Capitaine Orange a enfin daigné venir vous affronter ! Vous allez voir, ce n'est pas un rigolo, c'est un vrai bidasse, avec ses poils et ses canettes de bière ! La meilleure tactique pour battre Orange est de ne jamais se tenir près de lui, mais au contraire de le shooter du plus loin possible. Quand il fait son attaque du "Pilon Driver", vous ne pourrez pas vous tromper, c'est lorsqu'il se pend aux rotors de l'appareil : il faudra alors que vous bougiez le plus vite possible à droite et à gauche de l'engin pour éviter ses attaques maléfiques.

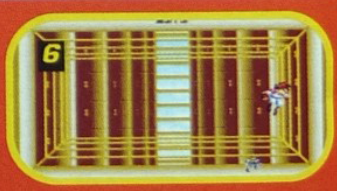
Niveau 4

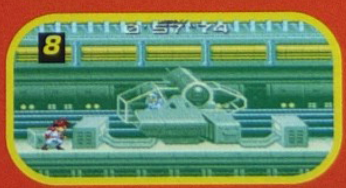


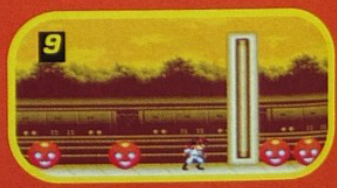
Vous allez devoir affronter le niveau le plus étrange du jeu. La première partie est plutôt commune, à savoir un niveau tout en longueur où une multitude d'ennemis viendra vous chercher querelle, mais ça, vous en avez l'habitude ! C'est dans la deuxième partie qu'arriveront les vrais ennuis : vous vous retrouverez dans une sorte de jeu de l'oie, où chaque case vous amènera devant un Boss. Mises à part deux ou trois cases où vous pourrez ramasser des bonus, vous serez bon, à chaque jet de dés, pour combattre un énorme ennemi ! Puis, comme dans tout jeu de l'oie, il y a une case de fin, et quand vous tomberez sur elle, une surprise de taille vous y attendra. Le mot "Boss" vous dit quelque chose ? Eh bien c'est un boss très joueur que vous devrez affronter, sorte d'Omar Shariff qui décide de l'attaque qu'il vous fera subir par un jet de dés ! Je peux vous assurer qu'après cet intermède "amusement", ces petites choses cubiques aux six faces marquées de points vous rendront complètement malade !

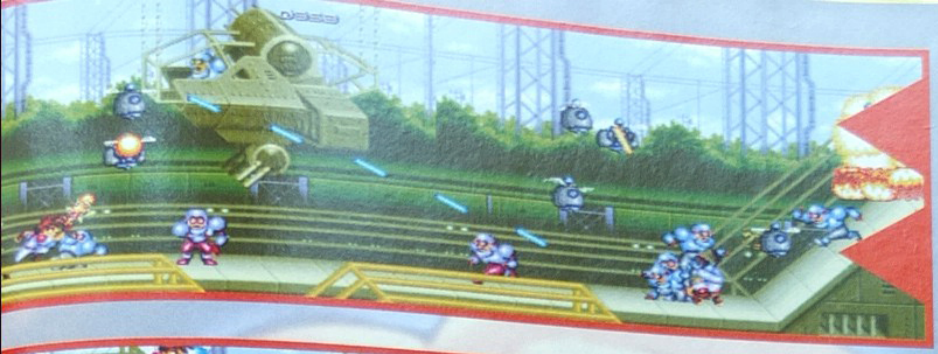
Vous allez pénétrer dans l'antre de Black, et vous devrez jouer votre vie sur un coup de dés ! Quand cet objet cubique arrive à l'écran, jetez-le sauvagement de manière à aller sur l'une des cases de l'échiquier de votre destin. Nous vous présentons tous les Boss contenus dans toutes les cases, comme ça, vous saurez à quoi vous en tenir.

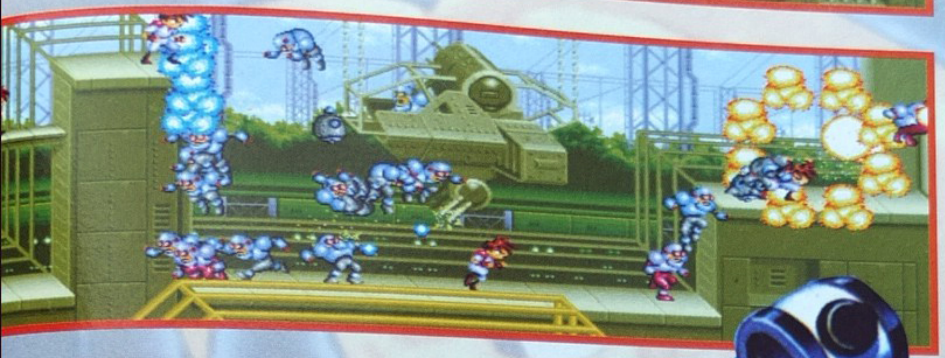


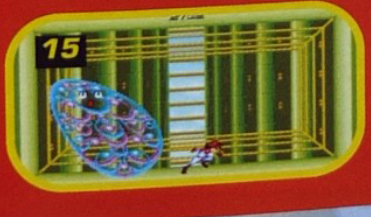


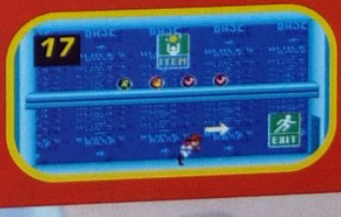












GUNSTAR HEROES

THE BLACK :

Voici le perfide Black. Comme il reste un joueur invétéré, il décidera de ses attaques par un coup de dés. Je vous laisse la joie de découvrir quel chiffre vous sera fatal !

Niveau 5

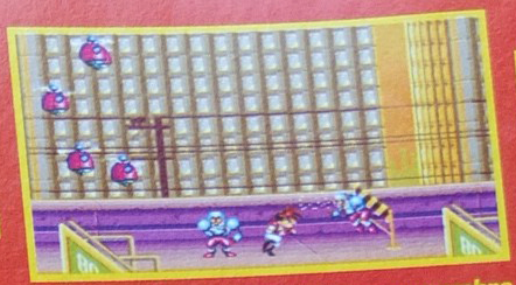
C'est sur les docks du spatioport de la planète Gunstar que vous devrez évoluer, et c'est le plus long niveau de toute la cartouche ! Autant vous dire qu'il vous tiendra en haleine et que vous devrez jouer des coudes pour ne pas arriver au Boss sans énergie. Tout au long de ce stage, vous croiserez un nombre important de caisses : en tirant dedans, vous pourrez, au gré du hasard, collecter de l'énergie ou bien des armes supplémentaires ! Prenez bien garde car, je me répète, votre niveau d'énergie devra être à son maximum pour pouvoir battre l'abominable Colonel Red. Après cette courte victoire, vous devrez partir naviguer dans l'espace à bord du chasseur intergalactique pour poursuivre le navire de Red et de son curieux supérieur, jusque-là resté dans l'ombre : le terrifiant Golden Silver !

THE BOSS OF THE NEW VENGEANCE MAUDITE ET CHAUVE !

Red en personne est revenu vous défier, mais cette fois, pour la der des ders ! Il commencera son attaque comme toutes les précédentes, avec sa roquette. Comme d'habitude, procédez de la même manière pour le battre, et pour ceux qui auraient loupé un épisode, je veux bien sûr parler du tir que l'on dirige vers le haut, sur lequel le Colonel Red vient s'empaler bêtement ! Après cela, il se prendra successivement pour Dirty Harry et Dalshim ! Enfin, rien de bien méchant, il reste quand même très facile à battre...

Vous ne trouvez pas qu'il ressemble un peu à la Folle de Chaillot ? Enfin, il reste qu'il se fera quand même botter le derrière par vos petits amis de la planète Gunstar !

Souvenez-vous que dans les situations difficiles, vous pourrez toujours trouver un oiseau de fer pour assurer votre salut !



Tout au long de ce niveau, un nombre incalculable de gardes ennemis vous harcèleront ! Soyez donc toujours sur vos gardes, et ne vous laissez pas déborder.

Vous croiserez, ici et là, des caisses posées à même le sol. Tirez-leur dedans et vous pourrez quelquefois récolter un ou plusieurs objets.

De temps à autre, un soldat de Red monté sur une plate-forme volante viendra vous tendre une embuscade. Acharnez-vous à la détruire car il vous mènera la vie dure si vous ne vous en occupez pas tout de suite.

L'une des tactiques à employer pour avancer rapidement consiste à sauter sur ces ennemis comme sur la photo. C'est l'une des prises les plus meurtières du jeu, avec la glissade, bien sûr !

Pour un peu, on se croirait à une finale du cent dix mètres haies !

Pour semer vos concurrents, vous pourrez aussi utiliser les charpentes qui font partie intégrante du niveau.

Quand vous vous retrouverez dans cette situation, ne vous placez pas bêtement en dessous des caisses pour les dégommer ; elles sont lourdes et vous n'avez pas la tête dure !

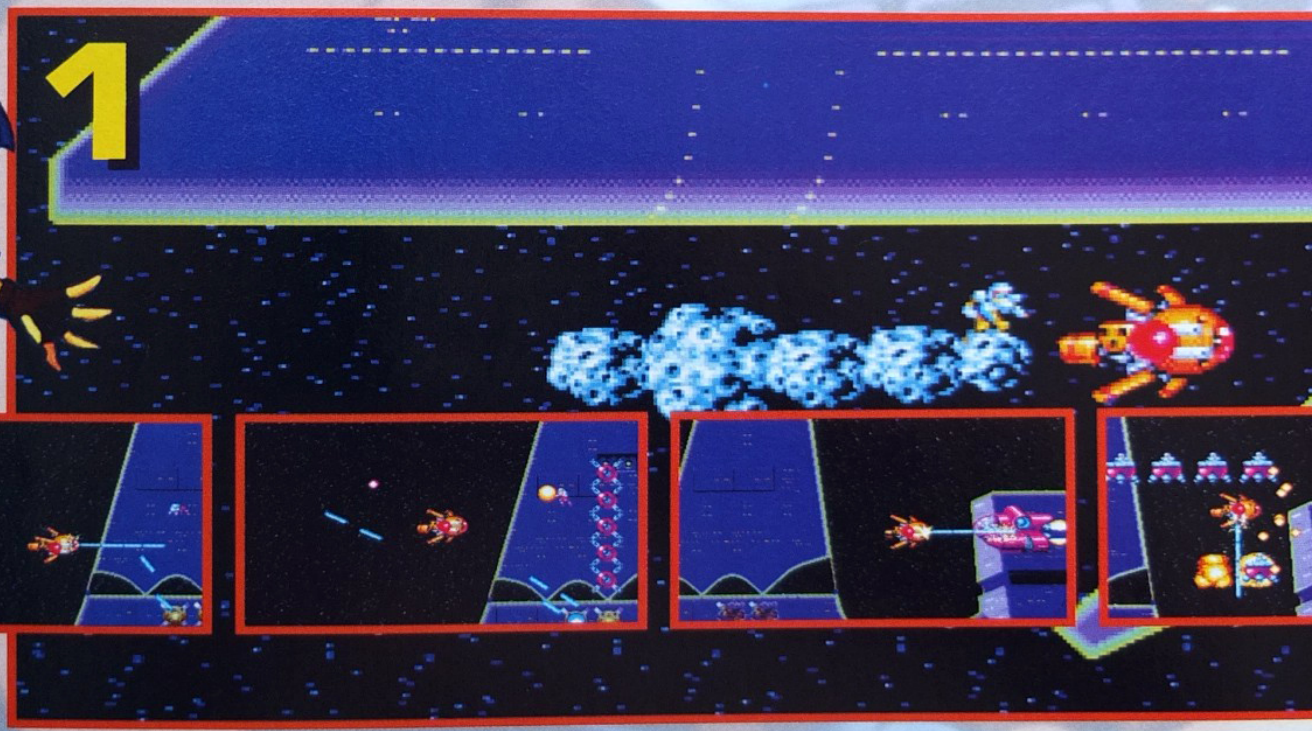
Vers la fin du stage, vous rencontrerez des robots géants : tirez-leur dans la tête, en l'occurrence sur leurs passagers, pour les détruire.

GUNSTAR HEROES

Niveau 6

Vous voilà maintenant dans l'espace, à la poursuite du vaisseau des Forces du Mal ! Pas grand-chose à vous dire, si ce n'est que vous vous retrouverez dans un jeu de tir normal où, pour survivre, il faut dégommer les autres ! Je pourrais épiloguer trois heures en vous disant que vous rencontrerez une multitude de robots, de météorites et autres lasers géants, mais je ne pense pas que ce soit bien utile, vous êtes assez grand pour le découvrir par vous-même ! Après cet intermède spatial, ce sera au tour du cœur même du titanesque vaisseau de faire connaissance avec votre laser ! Il possède deux transformations, autant vous dire que vous allez en prendre plein la g.....e !

1



2

LE BOSS :

Arrivé à bout du vaisseau intergalactique, vous aurez l'auguste honneur d'affronter une nouvelle fois Seven Force ! Il se transformera en deux robots, que vous avez déjà combattus : le premier est un robot géant, assez facile à battre si vous restez mobile ; tournez-lui autour et il ne s'en remettra pas. Sa deuxième transformation aura la forme d'un magnum géant ! Reprenez la même tactique que dans les mines de Gunstar, et pour ceux qui n'auraient pas suivi, je vous rappelle qu'il faut se mettre

4

THE CŒUR OF LA FORTERESSE VOLANTE !

Vous voici en face de la dernière défense du vaisseau de Red. Ce réacteur a trois réponses possibles. La première est une sorte de marteau géant, vous prenant pour un clou ! Rien de bien compliqué pour le battre, il vous suffira de faire un multitude de glissades, et le pauvre maillet géant ne saura plus comment vous écraser. Sa deuxième défense est un peu plus ardue à vaincre : une sorte de serpent géant tournoiera autour de vous en lançant quelques boules de plasma très douloureuses pour la racine des cheveux ! La clef de la victoire réside encore une fois dans votre grande mobilité : sautez par-dessus les boules qu'il vous lance, sans arrêter vos tirs. De plus, entre chaque défense, vous devrez éviter une horde de missiles lancés sur votre personnage : je ne peux pas vous donner de tactique précise pour les éviter, il n'y en a pas ! La troisième et dernière défense de ce vaisseau est un robot d'acier, qui viendra vous donner des coups avec son poing d'anti-matière. Il faudra que vous soyez rapide pour éviter son bras tournant sur lequel est monté ce poing de mort. Là aussi, pas de tactique spéciale, soyez vif et vous passerez sans encombre la fin de ce sixième stage.

Vous allez maintenant entrer dans les fondations de la forteresse volante, vous menant au cœur même de son réacteur central. Au cours de ce petit passage, vous devrez affronter un assez grand nombre de soldats ennemis. Dans la mesure du possible, essayez de ne pas perdre trop d'énergie sinon vous pourriez le regretter aux défenses du réacteur central.

Niveau 7

Tirez dans ces caisses pour essayer de collecter divers bonus.

Vous venez de pénétrer dans les dernières défenses du Colonel Red. Sur son navire spatial, vous devrez à nouveau affronter tour à tour les quatre Boss de la planète Gundam ! Mais cette fois, leurs attaques seront totalement différentes de celles jusqu'ici rencontrées. Ces Boss seront plus rapides, mieux armés et plus dangereux, et si vous n'arrivez pas avec votre énergie au maximum, faites une grosse prière ! Si par bonheur vous arrivez à leur faire mordre la poussière, vous devrez affronter... allez, je vous laisse le plaisir de découvrir les ennemis qui se dresseront sur votre chemin !

QUATRIEME BOSS :

Avant-dernier boss. Pas vraiment dur à vaincre, placez-vous sous le monstre et tirez !

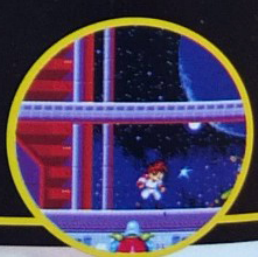
PREMIER BOSS :

Vous allez retrouver les deux mecs du trio meurtrier de la planète Gunstar ! À bord d'un bipède métallique, ils vous attaqueront avec leurs puissants canons à plasma et essayeront de vous écraser avec leurs machines. Quand ils vous tirent dessus, faites de petits bonds pour éviter les rayons mortels, et quand ils vous foncent dessus, faites un grand saut au-dessus de la carcasse métallique. En tirant sans discontinuer, vous arriverez à détruire sans difficulté le robot d'acier. Une fois ce dernier explosé, l'un des deux pilotes récupèrera l'un des canons du robot, et viendra vous tirer dessus. Pour le battre, il vous suffira tout simplement de bouger de droite à gauche de l'écran, et de lui tirer dessus à votre tour. Vous pourrez ainsi inscrire à votre tableau de chasse, votre premier Boss de ce dernier niveau !

Vous traverserez ensuite un petit passage vous menant au deuxième gardien. Là, vous devrez sauter par-dessus des boules de plasma et récupérer au cours de votre avancée plusieurs items. À la fin de cette traversée, vous tomberez nez à nez avec plusieurs canons : grimpez le plus vite possible les différents étages pour ne pas être rôti vivant !

CINQUIEME BOSS :

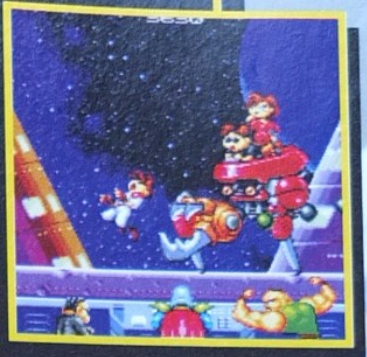
Dernier Boss avant... le grand frisson ! Vous allez affronter pour la dernière fois Seven Force. Le moyen le plus simple pour le vaincre est de le coincer dans un angle de l'écran et de lui tirer dans la tête sans discontinuer. Vous pourrez, après avoir battu définitivement Seven Force, rencontrer la vraie menace qui pèse sur la galaxie : le terrible Golden Silver !

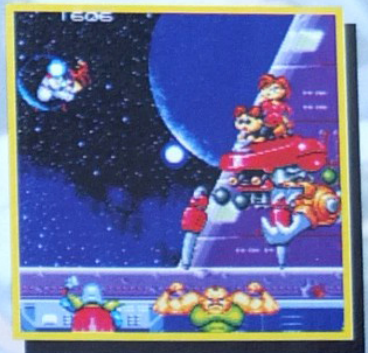


DEUXIEME BOSS

Deuxième Boss, et vous aurez affaire ici à un crabe géant. Il vous attaquera de deux manières, la première étant une sorte de casse-noisette futuriste ! Avec sa pince, il essayera de vous aplatir telle une vulgaire punaise, puis vous crachera à la figure des bulles explosives qui, en vous emprisonnant, vous exploseront à la face et diminueront d'un quart votre énergie ! Pour vaincre la bête, quand il veut vous écraser, il faut lui sauter par-dessus sans omettre de tirer comme un fou, et quand il vous lance ses bulles, restez à son opposé et tirez sans discontinuer dans sa direction... Et un Boss de plus, un !

Pour arriver au troisième boss, vous emprunterez un chemin truffé de mini-gardes, aux commandes de canons à ions. Soyez le premier à tirer, sinon...





TROISIEME BOSS

En regardant ces quelques photos, je pense que vous comprendrez à quel point vous allez en baver ! Je ne peux pas vraiment vous donner de tactique, si ce n'est de ne jamais vous trouver près de lui. Une petite aide quand même au passage : alternez attaques hautes et basses, pour le contraindre à ne jamais préparer un mauvais coup. Voilà, si vous réussissez à le battre, le reste du jeu ne vous posera pas de gros problèmes.

LA CONFRONTATION FINALE :

Vous voici en face de votre plus grand ennemi, le monstrueux Golden Silver ! Ce monstre est l'une des armes les plus meurtrières qui ait été créée. Il est tout ce qu'un adversaire puisse redouter : rapide, puissant et terriblement meurtrier. Le seul moyen de le détruire est de tirer dans les gemmes qui tournoient au-dessus de sa tête. Voilà, vous avez maintenant les "clefs en main", à vous d'ouvrir la porte ! Pour ceux qui auraient un Q.I. à peine plus élevé que celui de Papin, par cette métaphore je voulais bien sûr dire que je vous donne les moyens de finir ce jeu, mais vous seul pourrez diriger la manœuvre, alors bonne chance !

GUNSTAR HEROES

DOSSIER RÉALISÉ PAR

MANU
Gunstar Heroes N°1

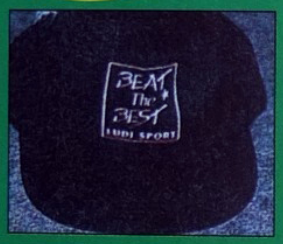
et DANBOSS
Gunstar Heroes N°1

Cheeper

CATALOGUE DE VENTE PAR CORRESPONDANCE

Un cadeau pour chaque jeu commandé !

CUMULEZ LES POINTS ET RECEVEZ GRATUITEMENT LE JEU DE VOTRE CHOIX !



10 POINTS
Une casquette LUDI GAMES ou 20F de réduction sur votre prochain achat

50 POINTS
Un baladeur B906

100 POINTS
Un transistor T 728

LES CADEAUX DU MOIS

Grattez, c'est gagné !

Avec CHEEPER, vous gagnez un cadeau pour chaque article commandé. Pour savoir ce que vous avez gagné, il vous suffit de gratter les cases qui figurent sur la carte que vous trouverez dans toutes les boites de jeu. Une des 3 zones est forcément gagnante. C'est facile, c'est gratuit et c'est forcément gagné !

TOUTES LES CARTES SONT GAGNANTES

COMMENT GAGNER VOTRE CADEAU

Dans chaque boite de jeu, vous trouverez une carte identique à celle qui figure ci-dessus. Pour savoir ce que vous avez gagné vous devez gratter les cases. Si vous découvrez ainsi trois lettres ou chiffres identiques, vous avez gagné le nombre de points indiqué. Exemple : vous grattez les cases du carré de droite et vous découvrez les lettres A/A et A. Bravo, vous avez gagné 100 points ! Trois solutions se présentent alors à vous :

- vous voulez tout de suite votre cadeau, il vous suffit de nous renvoyer la carte remplie à l'adresse indiquée.
- vous préférez cumuler les points et vous offrir un plus beau cadeau. Dans ce cas, gardez votre carte et, lorsque vous estimerez avoir suffisamment de points, renvoyez-nous toutes les cartes pour recevoir votre cadeau. Exemple : vous avez gagné 50 points, 10 points, 20 points et 20 points, ce qui fait un total de 100 points. Vous remplissez l'une des cartes et vous nous adressez le tout à l'adresse indiquée. Vous recevrez alors le cadeau à 100 points !
- vous êtes très joueur et vous décidez de cumuler à mort. Parce que vous voulez vous offrir un jeu pour zéro franc ! C'est malin et c'est possible. En regard de chaque prix, vous remarquerez que figure également un nombre de points. Si vous arrivez à ce total en cumulant vos cartes, vous pouvez commannder ce jeu sans débourser le moindre centime. C'est fort et c'est gratuit !

ATTENTION : toutes les cartes sont gagnantes ! Elles se trouvent dans toutes les boites de jeu SAUF dans les jeux qui bénéficient d'une promotion spéciale. Ceux-là sont déjà à un prix sacrifié et ne permettent pas d'avoir un cadeau supplémentaire. C'est dommage, mais c'est la règle du jeu.

LES 7 AVANTAGES CHEEPER

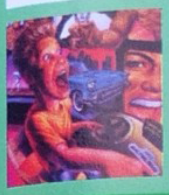
- 5% de remise en cadeau de bienvenue
- Les prix les moins chers
- Un cadeau pour chaque jeu commandé
- Les meilleurs jeux
- Des promotions à prix sacrifiés
- Le traitement de votre commande sous 24h
- L'expédition en colissimo sous 48h (sous réserve des stocks disponibles).

MEGA CD
VERSION FRANÇAISE

AFTERBURNER III
Ref: 605159 C
~~399~~
379F
Gratuit pour 310 points

BATMAN RETURNS
Ref: 605160 C
~~449~~
425F
Gratuit pour 340 points

C+C MUSIC FACTORY
Ref: 605161 C
~~399~~
379F
Gratuit pour 310 points



DUNE
Ref: 605162 C
~~399~~
379F
Gratuit pour 310 points

FINAL FIGHT
Ref: 605163 C
~~399~~
379F
Gratuit pour 310 points

FLASHBACK
NEW
Ref: 0131349 C
~~365~~
345F
Gratuit pour 300 points

KRISS KROSS
Ref: 605164 C
~~399~~
379F
Gratuit pour 310 points

LETAL ENFORCER
Ref: 605165 C
~~399~~
379F
Gratuit pour 310 points

PRINCE OF PERSIA
Ref: 605166 C
~~399~~
379F
Gratuit pour 310 points

PUGGSY
Ref: 0131345 C
~~365~~
345F
Gratuit pour 300 points

ROBO ALESTE
Ref: 605167 C
~~399~~
379F
Gratuit pour 310 points

SEWER SHARK
Ref: 605168 C
~~449~~
425F
Gratuit pour 340 points

SHADOW OF THE BEAST 2
Ref: 0131352 C
~~365~~
345F
Gratuit pour 300 points

SILPHEED
Ref: 605169 C
~~449~~
425F
Gratuit pour 340 points

SONIC CD
Ref: 605170 C
~~449~~
425F
Gratuit pour 340 points

THUNDERHAWK
Ref: 605171 C
~~399~~
379F
Gratuit pour 310 points

MICROCOSM
NEW
Ref: 0131343 C
~~439~~
415F
Gratuit pour 300 points

WWF RAGE IN THE CAGE
NEW
Ref: 0131330 C
~~390~~
370F
Gratuit pour 300 points

SHERLOCK HOLMES 2
NEW
Ref: 0131340 C
~~399~~
379F
Gratuit pour 310 points

SON OF CHUCK
NEW
Ref: 0131331 C
~~399~~
379F
Gratuit pour 310 points

BON DE COMMANDE PAGE SUIVANTE

MEGADRIVE
VERSION FRANÇAISE

WWF ROYAL RUMBLE
NEW
Ref: 103104 C
Gratuit pour 350 points
~~490~~
465F

ALADDIN
Ref: 603172 C
Gratuit pour 340 points
~~449~~
425F

ASTERIX

Ref: 603173 C
Gratuit pour 310 points
~~399~~
379F

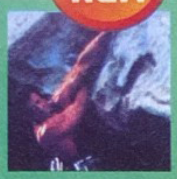
BLADES OF VENGEANCE

Ref: 403121 C
Gratuit pour 340 points
~~449~~
425F

CHUCK ROCK 2

Ref: 0131353 C
Gratuit pour 310 points
~~399~~
379F

CLIFFHANGER
NEW
Ref: 0131350 C
Gratuit pour 300 points
~~365~~
345F

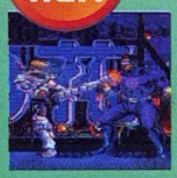


DR ROBOTNIK
NEW
Ref: 0131332 C
Gratuit pour 310 points
~~399~~
379F

DRACULA
NEW
Ref: 0131347 C
Gratuit pour 300 points
~~395~~
375F

DRAGON'S REVENGE
NEW

Ref: 0131333 C
Gratuit pour 310 points
~~399~~
379F

ETERNAL CHAMPIONS
NEW


Ref: 0131334 C
Gratuit pour 370 points
~~549~~
500F

FIFA

Ref: 403122 C
Gratuit pour 340 points
~~449~~
425F

FORMULA ONE
Ref: 603175 C
Gratuit pour 310 points
~~399~~
379F

GUNSHIP
NEW
Ref: 0131335 C
Gratuit pour 310 points
~~399~~
379F

GUNSTAR HEROES
Ref: 603176 C
Gratuit pour 310 points
~~399~~
379F

HAUNTING

Ref: 402133 C
Gratuit pour 340 points
~~449~~
425F

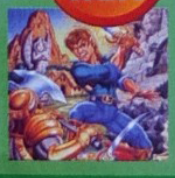
HOOK
NEW

Ref: 0131346 C
Gratuit pour 300 points
~~365~~
345F

JAMES POND 3

Ref: 403233 C
Gratuit pour 340 points
~~449~~
425F

LANDSTALKER
NEW
Ref: 0131342 C
Gratuit pour 350 points
~~449~~
420F



NHLPA 94
Ref: 403124 C
Gratuit pour 340 points
~~449~~
425F

POPULOUS 2
Ref: 603178 C
Gratuit pour 310 points
~~399~~
379F

PUGGSY

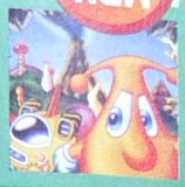
NEW

Ref: 0131344 C

~~365~~

345F

Gratuit pour 300 points



RANGER X

Ref: 603179 C

~~399~~

379F

Gratuit pour 310 points

ROBOCOP VS TERMINATOR

Ref: 603180 C

~~399~~

379F

Gratuit pour 310 points

ROCKET KNIGHT

Ref: 603181 C

~~399~~

379F

Gratuit pour 310 points

SENSIBLE SOCCER

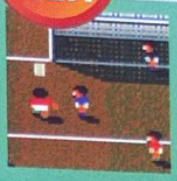
NEW

Ref: 0131351 C

~~395~~

375F

Gratuit pour 300 points



SHINOBI 3

Ref: 603182 C

~~399~~

379F

Gratuit pour 310 points

SONIC SPINBALL

Ref: 603183 C

~~449~~

425F

Gratuit pour 340 points

SPIDERMAN XMEN

NEW

Ref: 0131338 C

~~390~~

370F

Gratuit pour 300 points

STREET FIGHTER 2'

Ref: 603184 C

~~549~~

520F

Gratuit pour 400 points

TMNT TOURNAMENT

Ref: 603185 C

~~399~~

379F

Gratuit pour 310 points

TOEJAM 2

NEW

Ref: 0131336 C

~~399~~

379F

Gratuit pour 310 points

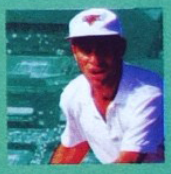
WIMBLEDON TENNIS

Ref: 603186 C

~~399~~

379F

Gratuit pour 310 points



WINTER OLYMPICS

NEW

Ref: 0131341 C

~~449~~

420F

Gratuit pour 350 points

WIZ'N LIZ

NEW

Ref: 0131348 C

~~365~~

345F

Gratuit pour 300 points

ZOMBIES

NEW

Ref: 0131337 C

~~399~~

379F

Gratuit pour 310 points

ZOOL

Ref: 403125 C

~~449~~

425F

Gratuit pour 340 points

- 5% de remise en cadeau de bienvenue
- Les prix les moins chers
- Un cadeau pour chaque jeu commandé
- Les meilleurs jeux
- Le traitement de votre commande sous 24h
- L'expédition en colissimo sous 48h (sous réserve des stocks disponibles).

Cheeper

CATALOGUE DE VENTE PAR CORRESPONDANCE

A renvoyer à HOME TEL • CHEEPER

TITRES	Qté	RÉFÉRENCE	PRIX

Je joins mon mode de paiement et je coche la case correspondante

Signature (des parents pour les mineurs)

Montant total de la commande

Déduisez vous-même autant de fois 20 F que de cartes à gratter gagnantes à 10 points. (Joindre les cartes avec votre commande).

Sous total

Participation aux frais d'espédition des jeux + 30 F

TOTAL

NOM ..... PRÉNOM .....

ADRESSE .....

❑ Chèque bancaire / postal (à l'ordre de CHEEPER).

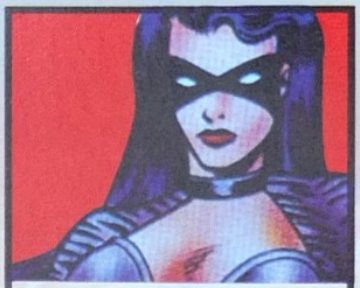
CODE POSTAL ..... VILLE ..... TÉL. : .....

CONSOLE : ..... Expire à fin .....

Pour résumer la Preview du mois précédent et sans vouloir vous embrouiller, sachez simplement les points suivants : "l'Eternal Champion" est une personne qui veille à l'équilibre du monde. Neuf combattants sont morts injustement et puisque "l'Eternal Champion" ne peut en ressusciter qu'un seul, ils doivent passer par une compétition à l'issue de laquelle le vainqueur pourra revivre et donc changer le cours de l'histoire. Évidemment, tous veulent ressusciter et c'est la raison pour laquelle ils se livrent un combat impitoyable, faisant intervenir des techniques secrètes et des pouvoirs spéciaux extraordinaires. Quant à vous, vous êtes l'un de ces combattants et peut-être celui qui sauvera le monde en rétablissant l'équilibre entre le Bien et le Mal. Vu ? Pas de questions ?

NOM : R.A.X. COSWELL
ACTIVITÉ : Combattant cybernétique
ANNÉE : 2345
STYLE : Muay Thaï Kickboxing

C'est un cyborg. Son objectif était de devenir champion du monde dans sa discipline, mais alors qu'il était sur le point de le devenir, un virus fut introduit dans son cerveau pour l'obliger à perdre.



NOM : SHADOW YAMOTO
ACTIVITÉ : Tueuse à gages
ANNÉE : 1993
STYLE : Taijutsi

Elle possède l'art de l'invisibilité et combine aussi bien les techniques d'attaque que de défense. Elle utilise aussi diverses armes, comme des fléchettes ou des étoiles empoisonnées.

NOM : MITCHELL MIDLETON KNIGHT
ACTIVITÉ : Scientifique Biochimique
ANNÉE : 1967
STYLE : Jeet Kune Do

Il pratique un art développé par Bruce Lee lui-même ! Né à Londres, il était l'un des meilleurs scientifiques en biochimie et fut malencontreusement contaminé par un virus de sa création.

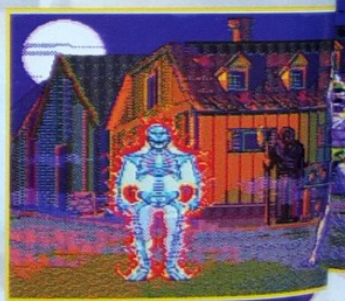
ETERNAL CHA

NOM : JETTA MAXX
ACTIVITÉ : Acrobate de cirque
ANNÉE : 1899
STYLE : Savate

La "savate", c'est bien entendu la boxe française... Jetta est née en Russie et a parcouru le monde entier avec sa troupe de cirque. C'est en Chine qu'elle trouva la mort à l'occasion d'un sabotage.

NOM : LARCEN TYLER
ACTIVITÉ : Cambrioleur
ANNÉE : 1920
STYLE : Kung Fu

Larcen travaillait pour le plus important criminel de Chicago, qui le tua en l'envoyant à l'hôpital grâce à un colis qui contenait une bombe. Larcen n'eut pas le temps de s'en débarrasser...



NOM : TRIDENT
ACTIVITÉ : Gladiateur
ANNÉE : 110 avant Jésus-Christ
STYLE : Capoeria

Ce gladiateur de l'époque de l'Atlantide, a perdu sa main dans un duel face à un requin. Il pratique une forme de combat brésilien, adapté par les esclaves africains pour se défendre.

NOM : XAVIER PENDRAGON
ACTIVITÉ : Magicien alchimiste
ANNÉE : 1692
STYLE : Hapkido Cane

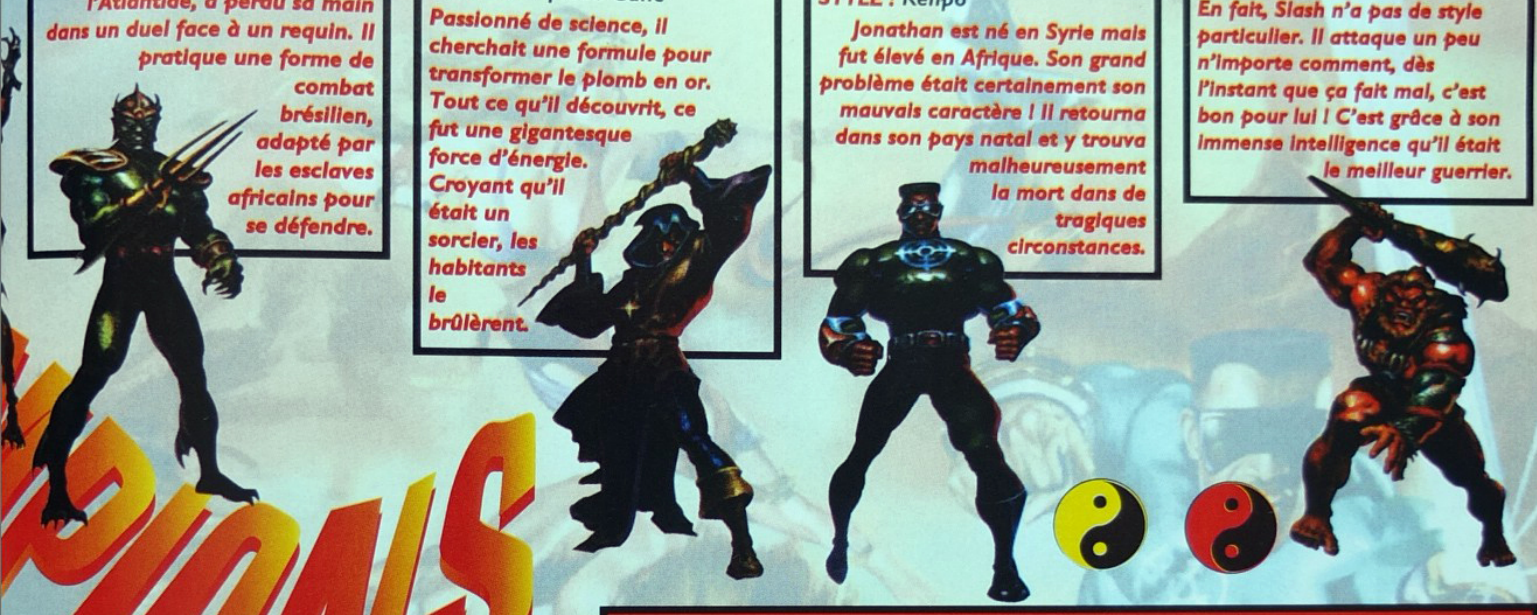
Passionné de science, il cherchait une formule pour transformer le plomb en or. Tout ce qu'il découvrit, ce fut une gigantesque force d'énergie. Croyant qu'il était un sorcier, les habitants le brûlèrent.

NOM : JONATHAN BLADE
ACTIVITÉ : Chasseur de primes
ANNÉE : 2030
STYLE : Kenpo

Jonathan est né en Syrie mais fut élevé en Afrique. Son grand problème était certainement son mauvais caractère ! Il retourna dans son pays natal et y trouva malheureusement la mort dans de tragiques circonstances.

NOM : SLASH
ACTIVITÉ : Tueur
ANNÉE : 699 avant Jésus-Christ
STYLE : Douleur

En fait, Slash n'a pas de style particulier. Il attaque un peu n'importe comment, dès l'instant que ça fait mal, c'est bon pour lui ! C'est grâce à son immense intelligence qu'il était le meilleur guerrier.



PONS

QUEL EST LE MEILLEUR COMBATTANT ?

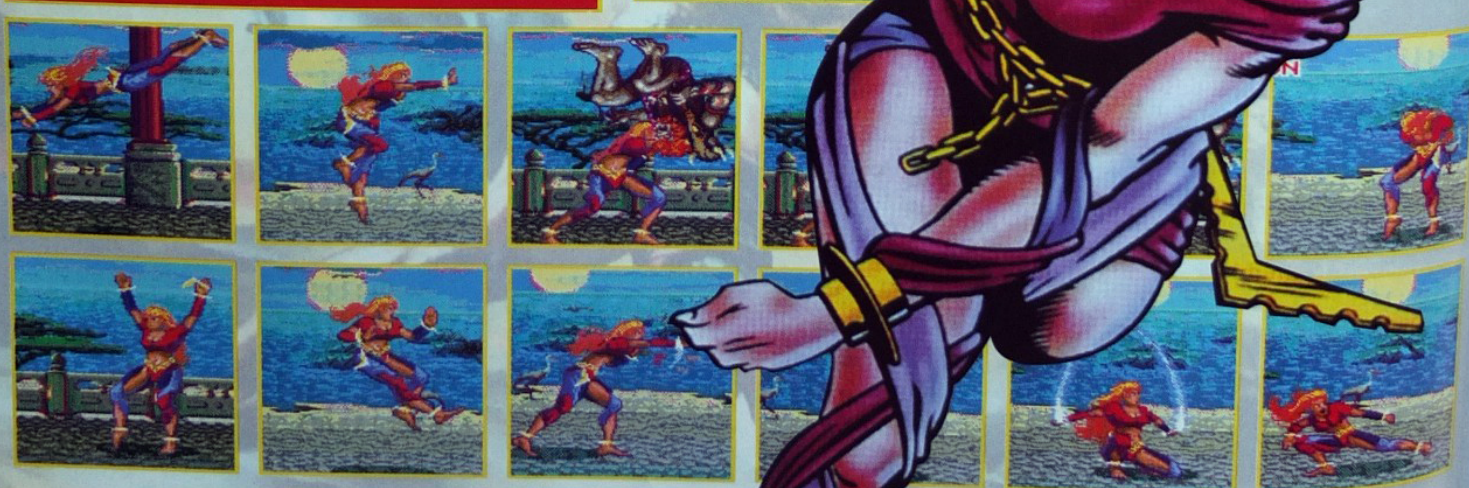
	JONATHAN BLADE	JETTA MAXX	R.A.X. COSWELL	SLASH	XAVIER PENDRAGON	LARCEN TYLER	TRIDENT	MIDKNIGHT	SHADOW YAMOTO
VITESSE	2	5	3	3	3	3	4	5	4
ENDURANCE	4	2	5	4	3	5	2	3	3
PUISSANCE	5	4	4	5	4	4	4	4	3
RÉCUPÉRATION	3	3	3	4	2	3	3	2	2
DÉFENSE	3	4	2	2	5	4	3	4	5
ÉQUILIBRE	4	3	4	3	4	2	5	3	4

(qualités notées de 1 à 5)

Cette boule de plasma lancée par Trident est vraiment redoutable. La preuve !...

JETTA MAXX, ELLE EN JETTE UN MAX !

Voici pratiquement tous les coups de cette splendide athlète... Vous pourrez peut-être découvrir ainsi tous les personnages dans un prochain méga-dossier ? Pour l'instant, jetez donc un œil... Techniques de jambes, de poings, projections, sauts en tout genre et surtout techniques secrètes ! Chaque personnage en possède deux. Jetta, par exemple, peut utiliser son bracelet en le lançant comme un boomerang sur l'adversaire ou doubler sa vitesse pendant quelques secondes. En plus, chaque combattant peut insulter l'adversaire, et vous pouvez voir des petites animations du vainqueur et du perdant à chaque fin de combat. Pour faire les mouvements, c'est assez simple : selon le personnage, il faut appuyer simultanément sur les trois boutons du haut ou du bas. Pour insulter l'autre combattant, il faut appuyer sur 'x' et 'z' en même temps. On trouve aussi des techniques comme reculer pendant trois secondes puis avancer en appuyant sur un certain bouton, afin d'obtenir des super coups...



En donnant un grand coup de massue dans le sol, Slash déséquilibre son adversaire.

La technique est marrante, mais un pied de taille 60 dans la figure, ça l'est beaucoup moins !

Plongeon ultra-rapide dans les jambes pour paralyser l'ennemi.

Trident peut enfoncer son arme dans le corps de l'adversaire et la faire tourner à l'intérieur !

Xavier immobilise son adversaire pour attaquer tranquillement.

Certains sont meilleurs que les autres pour les techniques acrobatiques..

Son coup de pied est passé à travers l'ennemi, sans le toucher. Vous voyez, en haut, le temps restant, les barres d'énergie de chaque joueur et à côté, l'énergie disponible pour effectuer les techniques secrètes. Au bout de quelques secondes, le symbole se reforme. Lorsque vous lancez une insulte, vous perdez un peu de cette énergie mais vous en enlevez aussi à votre adversaire.

DE L'ACTION DANS LES NEUF LIEUX DE COMBAT !

C'est la tradition, chacun salue à sa façon avant de commencer. Attention, ça peut partir très vite ensuite...

Le bout de la massue est chaussé de dents d'animaux ! Attention aux balafres...

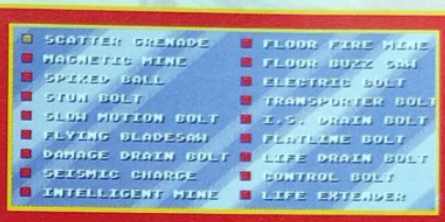
ETERNAL CHAMPIONS

COMMENTAIRE

Ce jeu est vraiment bien pour plusieurs raisons. Un, ce n'est pas un jeu de baston mais d'arts martiaux, qui vous explique quel Art pratique chaque personnage et en quoi il consiste. Enfin un peu de culture ! Deux, les sprites sont très gros, très beaux et bien animés, ce qui procure un plaisir encore plus grand. Trois, le jeu est bourré d'options, dont un mode tournoi à 32 joueurs unique et un ralenti sur tout le match, exceptionnel ! Quatre, pour bien envelopper le tout, les musiques et les effets sonores sont variés et très bien réalisés. Il ne reste qu'à aborder la maniabilité et deux ou trois autres petits points pour savoir si Eternal Champion est mieux ou moins bien que Street Fighter II'. Avec un peu d'entraînement, il semble que les enchaînements de coups deviennent très faciles et agréables, mais nous maîtrisons tellement bien Street Fighter II' qu'il paraît toujours meilleur ! Parce que vous seul, à force d'y jouer, pourrez apporter une réponse sur ce point, il faut conclure aujourd'hui au match nul.

MEGA TOP • MEGA TOP • MEGA TOP • MEGA TOP • MEGA force

LE MENU PRINCIPAL



Vous trouvez plusieurs modes d'entraînement avec des sphères, et aussi dans une salle de combat, avec le choix entre 5 handicaps maximum parmi 18 disponibles (mines, grenades...). Un mode d'entraînement contre l'ordinateur au combat traditionnel (durée de 30, 60, 99 secondes ou infinie ; 1, 2, 3, 6 ou 11 matchs gagnants ; vitesse lente ou normale...) et bien entendu, la compétition. Chaque rencontre se fait en 2 matchs gagnants de 99 secondes maximum.

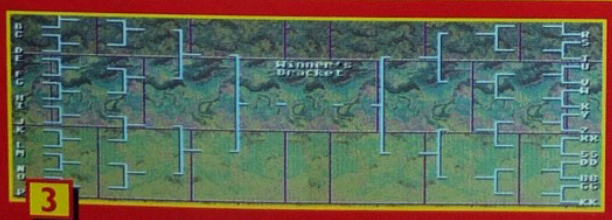
1

2

Il y a aussi une salle de combat comme pour 1 joueur. Il sera possible de voir les statistiques des matchs gagnés, perdus ou nuls, de choisir le paysage, la durée des matchs et la vitesse. Il sera également possible d'activer le mode "ralenti", de jouer avec ou sans les coups spéciaux...

Pour connaître l'histoire du jeu ainsi que la biographie de chaque personnage...

4



3

LES DIFFÉRENTS TOURNOIS

a) Deux joueurs, temps limité à 99 secondes, en 1, 2, 3, 6 ou 11 matchs gagnants ; les joueurs ont chacun neuf personnages et choisissent qui combat contre qui. Le personnage qui perd disparaît de la liste. Le gagnant est celui qui élimine tous les personnages de l'autre joueur.
b) Trois à trente deux joueurs, temps limité à 99 secondes, tournoi à élimination simple ou double, en 1, 2, 3, 6 ou 11 matchs gagnants.

Pour choisir la vitesse du jeu (lent, normal, rapide), les actions des boutons de la manette, et écouter les 16 musiques, ainsi que tous les effets sonores, dont les voix digitalisées.

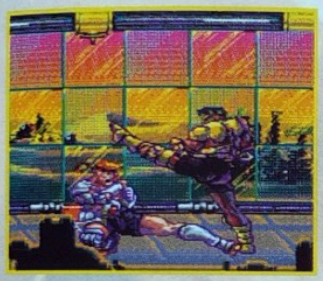
5

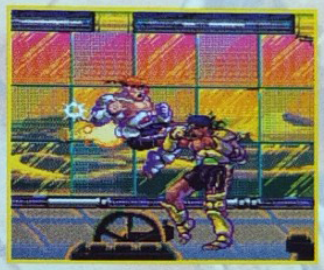
Le fameux ralenti ! Plusieurs choix sont possibles : revoir tout le match en accéléré, revoir la fin ou tout le match à vitesse normale, ou encore regarder image par image tout le combat (dans trois vitesses) et pouvoir faire des arrêts sur image, revenir en arrière ou avancer... C'est un plaisir extraordinaire d'admirer les techniques utilisées, les enchaînements et de voir comment les coups arrivent dans la figure... ou ailleurs !

Il est possible de toucher et d'être touché en même temps. Il peut donc y avoir match nul à la fin.

Slash ne cherche pas à être beau mais à faire mal ! Son style semble brouillon mais méfiez-vous de ses pieds et de sa massue... Ce serait une erreur de sous-estimer sa valeur.

Shadow disparaît dans un nuage de fumée rouge pour réapparaître dans le dos de l'adversaire. Elle peut aussi devenir une simple ombre et attaquer sans craindre d'être touchée.





Parfois, c'est très spectaculaire... Vous évitez un coup de justesse, vous en recevez un dans les dents et vous contre-attaquez avec un coup de genou dans l'œil.

Grâce à son grappin, Larcen peut se balancer et attaquer les pieds en avant.

Le combat aérien est encore plus spectaculaire... Pour trouver le point faible, il faut tout essayer.

Cet étrange personne au visage effacé par le temps est le "Champion Éternel" en personne !

Essayez de trouver des combinaisons de deux ou trois mouvements rapides pour plus d'efficacité.

MEGADRIVE

CHAMPIONS ETERNAL

SON

16 musiques originales, des voix digitalisées et de nombreux effets.

GRAPHISME

De très très beaux personnages et de tout aussi beaux paysages.

ANIMATION

C'est éblouissant ! Les personnages possèdent une tripotée de mouvements.

MANIABILITÉ

C'est toujours plus facile avec une manette à six boutons !

ARTS MARTIAUX

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 24 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 9
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : NON

\+ Les personnages (taille et anim.)
\+ Les ralentis multiples
\+ Le mode tournoi à 32 joueurs !
\+ Les modes d'entraînement
\- Un petit manque de fluidité ?

95%

Quelques armes...

Imaginez qu'un matin, en vous réveillant (vers midi), vous sentiez une forte odeur de puanteur... Cette fois, ce ne sont pas vos chaussettes ! Intrigué, vous reniflez partout pour enfin arriver devant la fenêtre. Beeeeuuurk, l'odeur est fétide. Tout à coup, vous apercevez une étrange silhouette au beau milieu du jardin... Heu, c'est quoi ? D'après sa façon de marcher, les bras en avant, c'est un mort-vivant et d'autres arrivent de tous les côtés. Serait-ce une invasion ? Vous n'avez vraiment pas envie d'être dévoré, si jeune, et votre fiancée non plus ! Ensemble, la main dans la main, vous partez au combat... Des monstres surgissent de toutes parts et s'attaquent aux habitants, jeunes et moins jeunes, inconscients du danger. Vous êtes fort car bien armé, alors soyez utile en les sauvant de la mort. Surtout, n'arrêtez jamais de courir, sinon...

Trois vies pour commencer. Un ou deux joueurs (1 fille et 1 garçon). À deux, l'écran ne se divise pas, alors mettez-vous d'accord !
1) Personne à secourir
2) Potion magique
3) Mort-vivant
4) Radar et nombre de personnes à retrouver (ce nombre varie suivant le niveau)
5) Énergie
6) Arme active et gadget (faire défiler pour voir les autres)
7) Vous !

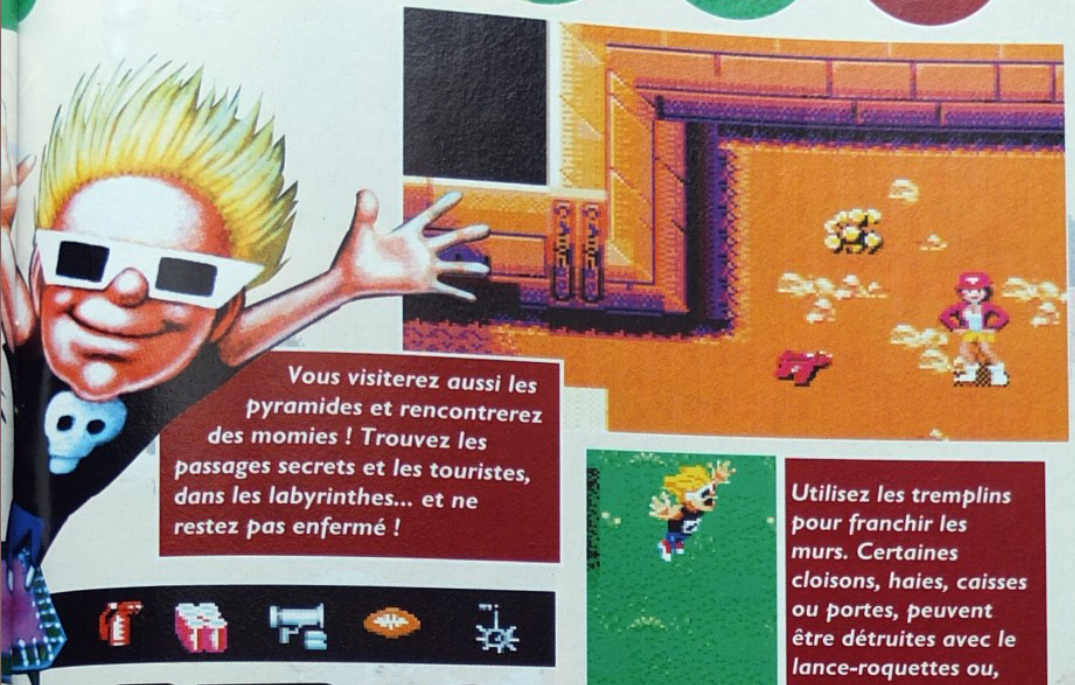
Le gadget "clown" permet d'attirer les méchantes bêtes sur lui et de prendre la fuite.

ZOM

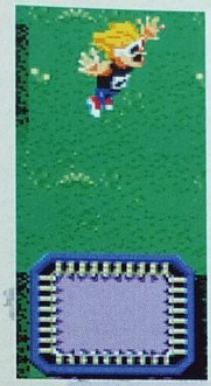
Ate My N

COMMENTAIRE

Jason, le blob, Dracula... Autant de figures célèbres tirées du cinéma fantastique contemporain que l'on retrouve avec surprise dans ce jeu d'action. Un ou deux joueurs incarnent des teenagers américains typiques (les amateurs de "Ça", de Stephen King, feront immédiatement le rapprochement), qui vivent pleinement leurs fantasmes d'adolescents : empêcher les zombies et autres Jason de dévorer ou de découper leurs voisins en rondelles. Une vue de dessus (de 3/4 pour être exact) qui permet une bonne estimation des choses. Une animation délirante, des gentils comme des méchants, tout comme les options dont disposent les personnages (les leurres en forme de clowns sont excellents). Les graphismes sont sobres mais efficaces : le joueur sait exactement à quelle référence cinématographique ont pensé les programmeurs. On sent le coup de patte de Lucas Arts, chose courante dans le monde PC, mais si rare côté console... Autant en profiter !



Vous visiterez aussi les pyramides et rencontrerez des momies ! Trouvez les passages secrets et les touristes, dans les labyrinthes... et ne restez pas enfermé !



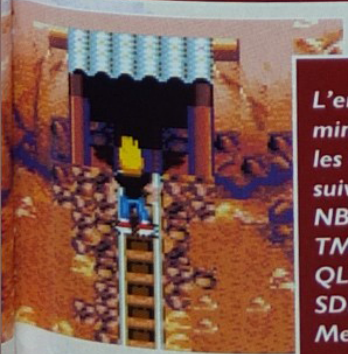
Utilisez les tremplins pour franchir les murs. Certaines cloisons, haies, caisses ou portes, peuvent être détruites avec le lance-roquettes ou, lorsque vous êtes transformé en monstre, avec un coup de poing.

BIES

eighbors

Dans les maisons, fouillez les placards pour trouver des armes ou des gadgets.

De nombreux gadgets ! Potion pour devenir un monstre, trousse de soins, chaussures rapides, clé passe-partout, invulnérabilité...



L'entrée d'une mine... Essayez les Passwords suivants : ZYZM, NBRT, DCFK, TMLD, VQBB, QLNK, PNKW, SDHM et BKVR. Merci Schmürz !

Quelques exemples de tirs... Avec la tondeuse, vous broyez les mauvaises herbes !

MEGADRIVE

ZOMBIES
Ate My Neighbors

SON

Une musique issue des films d'horreur des années 60

GRAPHISME

Des contours nets et une grande variété dans des décors de B.D.

ANIMATION

Des monstres hilarants aux démarches et aux actions propres

MANIABILITÉ

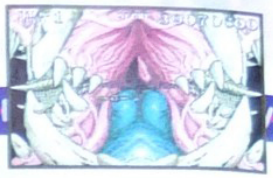
On crame les zombies, on désintègre les blobs...

AVENTURE / ACTION

ÉDITEUR : KONAMI
TAILLE CARTOUCHE : 8 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 50
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : OUI

- Une grande originalité
- Une animation délirante
- Une intro qui met dans l'ambiance
- Des graphismes superbes
- Une grande durée de vie

90%



DRAGON'S

Salut l'aventurier ! Humm, j'ai une voix très chaude et sensuelle, tu ne trouves pas ? Tu veux jouer avec moi ? Oui, comme ça, c'est bien... STOP ! Essayez de garder votre calme ! C'est difficile car cette créature de rêve n'arrête pas de pousser des cris bizarres lorsque votre boule passe dans les recoins du flipper. Parfois même, elle vous parle et vous dit des choses étranges... Arrêtez aussi d'embrasser votre console et reprenez votre manette car vous avez du pain sur la planche. Au menu, des monstres répugnants et repoussants, qui détiennent vos amis prisonniers. Nul doute que vous ferez tout votre possible pour les libérer. Mais ! Arrêtez de caresser votre console, bon sang !

LES DIFFÉRENTS NIVEAUX

Voici les trois parties du flipper réunies. Comme en vrai, vous pouvez le secouer et même "tilter" ! Les monstres qui se promènent dans le flipper seront de plus en plus difficiles à détruire ! L'objectif est d'accéder aux différents niveaux pour libérer vos amis et détruire les monstres.

Visez plusieurs fois ce cadenas pour l'ouvrir.

Visez-le ! Il crachera des monstres et après les avoir détruits, vous pourrez entrer dans sa gueule pour accéder aux différents niveaux.

Si la tête se déplace, visez le diamant autour d'elle.

Ce ventilateur empêche la boule de tomber.

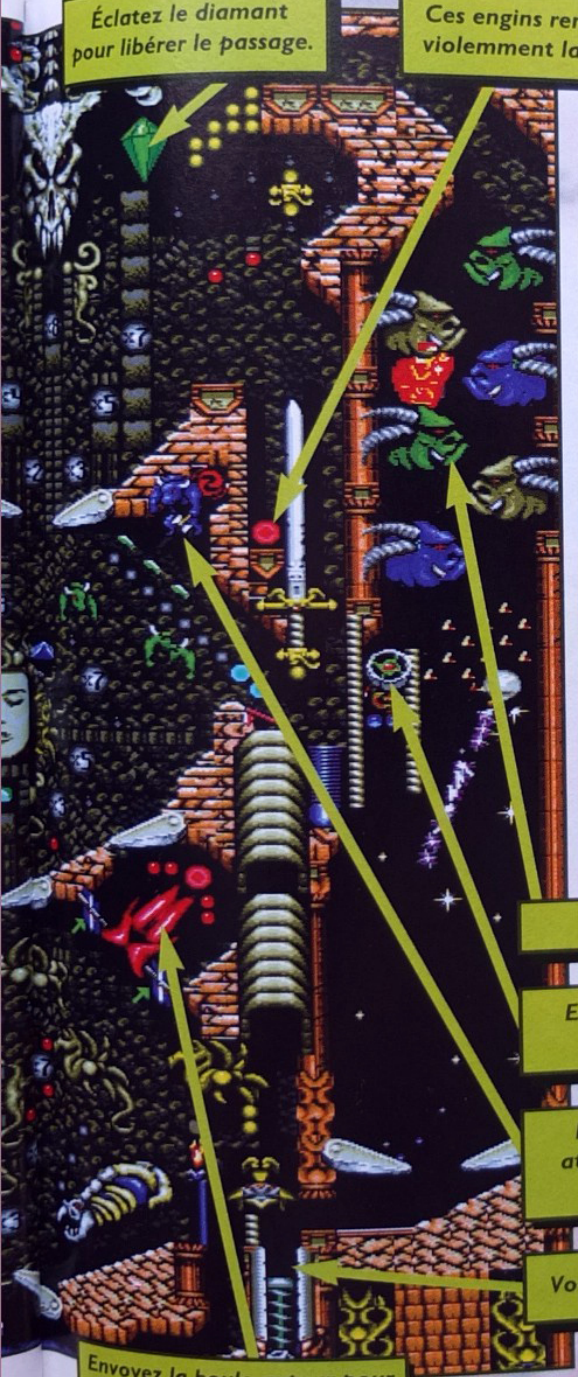
COMMENTAIRE

Trop peu de changements par rapport au célèbre Dragon's Fury ! Tous, à la Rédaction, nous sommes d'accord sur ce point. Les véritables points forts de ce flipper tiré de l'univers d'un Role Master, restent les bruitages, nombreux, et les voix digits des amazones particulièrement bien réalisées, à la limite de l'érotisme parfois. Les graphismes aussi font l'unanimité par leur finesse et leur originalité, surtout dans les stages bonus avec un effet de profondeur surprenant mais bien rendu. Le big problème : la boule qui évolue bizarrement, tantôt trop rapide puis ralentissant sans raison valable. Le jeu en devient d'autant plus difficile et énervant à la longue, mais reste tout de même sympathique.

REVENGE

Éclatez le diamant pour libérer le passage.

Ces engins renvoient violemment la boule.



Au début, tous les personnages sont en gris, et ils passent en couleurs à chaque fois que vous réussissez dans un niveau. Lorsque tout est colorié, il reste un ultime combat face à un alligator. Chaque niveau réussi vous donne un bonus de 4.000.000 et une boule supplémentaire. Vous commencez avec 5 boules et lorsque vous jouez à deux, c'est chacun votre tour à chaque fois que vous perdez.

Ce sont des bumpers.

Envoyez la boule sur ce signe pour accéder aux différents niveaux.

Faites-le sortir de là pour pouvoir atteindre le signe en arrière-plan et accéder aux différents niveaux.

Voici le ressort pour projeter la boule.

Envoyez la boule autour pour marquer des points.

MEGADRIVE

DRAGON'S REVENGE

SON

Des voix digits féminines qui laissent parfois rêveur...

GRAPHISME

Très fins et détaillés pour ce flipper "Dongeons & dragons"

ANIMATION

L'inertie de la boule laisse souvent à désirer : elle "colle" aux flips !

MANIABILITÉ

Excellente jouabilité, malgré quelques bugs de collision "boule-flip"

✦ FLIPPER ✦

ÉDITEUR : TENGEN
TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 10
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : NON

\+ Bruitages démentiels
\+ Stages bonus originaux
\+ Un Sonic Spinball gore !
\- Trop proche de Dragon's Fury
\- Mouvements de la boule aléatoires

84%

ToeJam &

"Les terriens débarquent ! Tous aux abris !"... Tel était le mot d'ordre donné par le PPDA de Funkotron au moment de l'invasion inopinée de certains membres de cette race à part. Armés d'appareils photo, de canettes de bière et de marteaux-piqueurs, ils sèment la panique auprès des habitants de cette planète paisible. Comment sont-ils apparus ? Deux teenagers, du nom de ToeJam ("toe" signifiant orteil en anglais) et de Earl, qui n'ont rien à envier aux rappeurs d'aujourd'hui, ont eu la malencontreuse idée de les faire venir. À eux d'en découdre avec les envahisseurs et de les renvoyer dans leur monde d'origine !

Les habitants de cette planète "psyché" sont vos alliés. Il vous suffit de sonner à la porte pour qu'ils ouvrent et donnent des indices utiles pour la suite des opérations (découverte de passages secrets et de touristes cachés dans certains buissons, par exemple).

Le stage bonus ! En appuyant sur certaines bornes ou en remplissant les parcmètres des environs, certaines portes extra-sensorielles s'ouvrent devant vos yeux éberlués. Il s'agit d'une course contre la montre, pour une personne seulement, sur un scrolling horizontal. Les graphismes proviennent d'un concours de dessin d'une classe de CP. Autant dire que mon chat immergé dans plusieurs pots de peinture et balancé contre une toile blanche donnerait le même résultat graphique.

Concours de jelly-caoutchouc à Funkotron Beach ! Utilisez ce slime rose visqueux pour rebondir et réaliser un maximum de figures originales, de façon à récolter un max de points en fonction des notes attribuées par les trois juges du bas de l'écran.

COMMENTAIRE

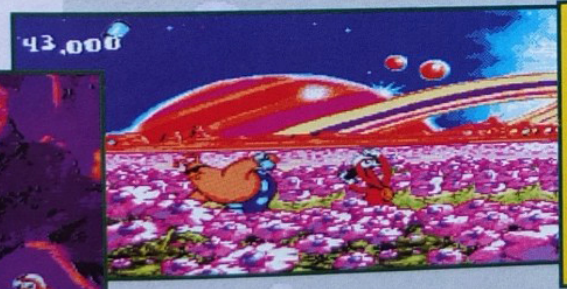
Jeu de plates-formes mélangé à de l'aventure, ToeJam & Earl 2 est une belle réussite. Scrolling multidirectionnel, effets sonores étonnants et musique de fond funk-rap, bien adaptée aux graphismes extrêmement colorés et variés. Plus le fun ! Car on prend son pied à manier les deux protagonistes très "cartoon" nouvelle vague, dans la lignée des Simpson's et autres Ren & Stimpy (anciennement sur C+). Certainement le jeu le plus original qu'il m'ait été donné de tester sur MD. Jusque dans le scénario anti-conformiste qui veut que les gêneurs soient les terriens et non l'inverse, pour une fois. Un jeu résolument dans le ton de cette fin de siècle, où l'extravagance tente de contrebalancer la morosité ambiante.

Les options dont disposent les protagonistes : une attaque "panic" en nombre limité , un aspirateur à terriens, dans le cas où ceux-ci seraient trop nombreux à l'écran, et un "funk scan" (voir photo) permettant de situer pièges et proies. Attention, il n'est pas efficace dans la neige, à moins d'avoir débarrassé arbres et buissons de cette poudre blanche.

En plus de terroriser les autochtones, les terriens sans gêne ont des effets néfastes sur l'environnement de Funkotron. À cause de leurs appareils photo au flash surpuissant, ils se sont transformés en voleurs de couleurs . Tout devient noir et blanc pendant quelques instants. Cela s'appelle de la pollution extra-terrienne !

Earl II

"PANIK ON FUNKOTRON"



Parmi les nombreux niveaux à parcourir, il y a la glace, les grottes, l'eau, les parties de planètes zarbies, mais aussi des endroits merveilleux et enchanteurs tels des prairies aux fleurs géantes multicolores servant de cache aux terriens.

Une fois tous les affreux terriens éparpillés dans le niveau mis en conserve, il vous reste à les renvoyer chez eux via une fusée tout droit sortie de "La soupe au choux". L'opération terminée, l'ermite du coin peut alors vous balancer, grâce à un ressort géant, dans l'endroit à décontaminer le plus proche.

MEGADRIVE

ToeJam & Earl II

SON

Funk et rap de Funkotron adaptés aux graphismes et à l'action

GRAPHISME

Du délire visuel, des couleurs qui pètent, et du n'importe-la-ouaq à gogo

ANIMATION

Seul ou à deux, vous pourrez affirmer votre identité de teenager rapeur !

MANIABILITÉ

Un peu d'entraînement est nécessaire avant de faire des sauts parfaits

PLATES-FORMES

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2
NOMBRE DE NIVEAUX : 10
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : 3

- \+ 2 joueurs simultanément
- \+ Hyper-ultra-méga original
- \+ Bande-son excellente
- \+ Personnages délirants
- \- Un tout petit peu lassant

91% À DEUX
84% SEUL

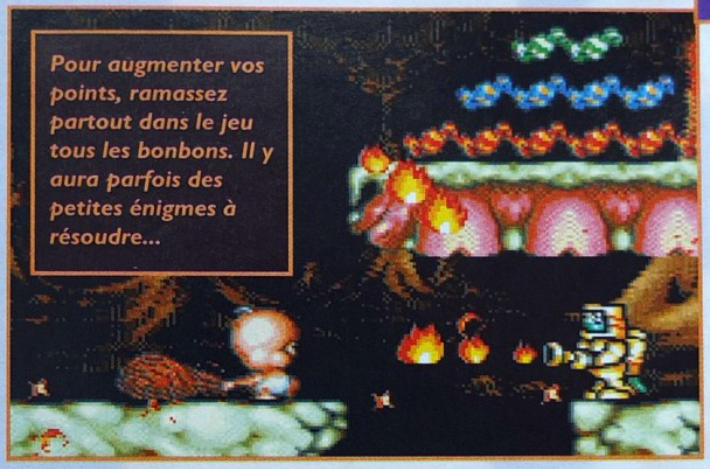
Saviez-vous que Chuck Rock avait un coup de massue extraordinaire ? Après avoir construit une voiture de ses propres mains, des banquiers furent si impressionnés, qu'ils lui prêtèrent beaucoup d'argent pour lui permettre de monter une usine ! Maintenant, Chuck est très riche et vit heureux avec sa femme, surtout depuis la naissance de son fils... Quel bonheur ! Pourtant, depuis cet heureux événement, Chuck n'a plus le même coup de massue et plus aucune voiture ne sort de son usine. C'est alors qu'en se reposant au bord de sa piscine, il est brusquement kidnappé... Ophelia, son épouse, reçoit quelques temps après une demande de rançon. Mais tout à coup, Bébé Chuck sort avec rage de son berceau et s'écrie "Je reviendrai lorsque j'aurai sauvé mon papa !" À votre âge, feriez-vous cela pour votre père ?

COMMENTAIRE

Pour un jeu Mega-CD, Son Of Chuck est un peu décevant ! C'est vrai, les sons sont géniaux, c'est vrai, il y a une animation de présentation au début, mais tout le reste du jeu est identique à la version cartouche ! Cette simple retranscription, avec quelques modifications, ne suffit pas à en faire sur Mega-CD un excellent jeu, d'où la note très inférieure à celle sur cartouche. Quoi qu'il en soit, c'est un jeu honnête, très humoristique et agréable, bien que sa durée de vie soit plutôt courte. Nous attendons mieux pour la prochaine fois !

Attendez que le gros oiseau arrive, puis montez sur l'une de ses pattes.

Pour augmenter vos points, ramassez partout dans le jeu tous les bonbons. Il y aura parfois des petites énigmes à résoudre...



Ici, vous êtes à l'intérieur d'un tronc d'arbre. Vous devez monter, puis redescendre en évitant les noisettes et tous les petits insectes. Vous pouvez monter en équilibre sur votre massue afin d'éviter des projectiles.

CHUCK son of ch

La plus belle scène du jeu ! Vous escaladez un arbre qui s'enfonce petit à petit en se penchant un coup à gauche, un coup à droite. Tout en haut, vous devrez casser un gros œuf puis donner des coups de massue sur la tête du gros méchant titi ! Vous rencontrez une super bestiole à la fin de chaque niveau (pieuvre, dinosaure...).

Attention aux baigneurs, aux requins, et montez sur le haut des vagues pour passer les endroits dangereux. Le parcours du jeu change suivant le mode de difficulté choisi (normal ou difficile).

Chaque niveau est divisé en plusieurs stages. Vous commencez avec 4 vies et 1 Continue. Chaque vie est représentée par un biberon de lait qui diminue à chaque fois que vous êtes touché. Le Continue vous redonne quatre vies mais vous reprenez au début du stage.

ROCK II

chuck

■ MEGA-CD ■

CHUCK ROCK II
son of chuck

SON

Nous aimerions tant que vous puissiez entendre... C'est ça, le laser !

GRAPHISME

On se croirait en pleine forêt, parfois. Un bon choix des couleurs.

ANIMATION

Une séquence sur un tronc d'arbre très réussie.

MANIABILITÉ

Bien pour un bébé, mais attention aux lianes.

✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : CORE DESIGN
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2
NOMBRE DE NIVEAUX : 6
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : OUI

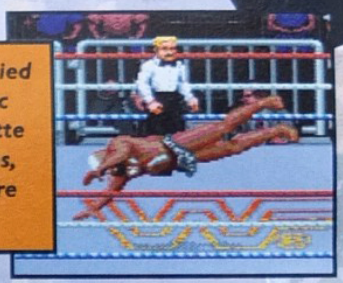
- \+ La trombine du bébé !
- \+ Les musiques d'ambiance
- \+ Parcours différents en mode Hard
- \- Une balade plutôt tranquille
- \- Un personnage limité techniquement

85%

WWF RAGE IN THE CAGE

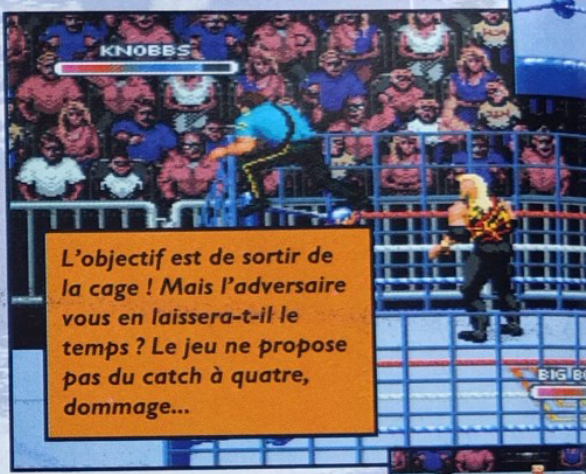
Si vous avez survécu à WWF Royal Rumble, vous risquez cette fois de souffrir les pires douleurs avec WWF Rage in the cage ! Parce que les catcheurs sont encore plus nombreux et qu'ils ne reculent devant rien, ça risque fort d'être votre fête plus tôt que prévu... Kamala est venu d'Afrique spécialement pour vous rencontrer, et comme il est malséant de venir les mains vides, il apporte avec lui une technique secrète qu'il se fera un plaisir de vous montrer ! Yokozuna, quant à lui, vient tout droit du Japon et vu son poids, vous n'avez pas intérêt à rester allongé lorsqu'il fait son célèbre saut du banzaï ! Que dire des frères écrabouilleurs de têtes et de tous les autres cinglés ? Soyez, plus que jamais, vigilant !...

Admirez le film de chaque coup spécial de chaque catcheur et aussi d'autres actions spectaculaires.

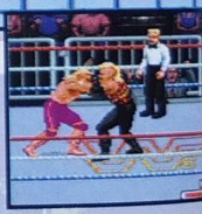


Coup de pied sauté. Avec une manette six boutons, c'est encore mieux !

Coup de pied dans le ventre !



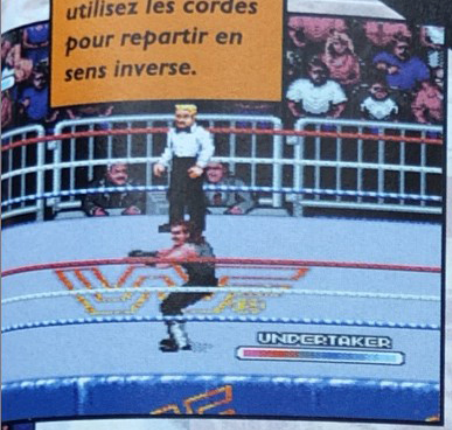
L'objectif est de sortir de la cage ! Mais l'adversaire vous en laissera-t-il le temps ? Le jeu ne propose pas du catch à quatre, dommage...

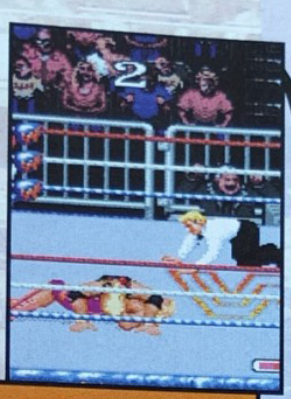


COMMENTAIRE

"La rage dans la cage" n'apporte rien de nouveau au genre. Le Mega-CD amène son lot désormais habituel de séquences animées souvent sympas, qui se succèdent et finissent par se ressembler. Les voix digits sont réussies, si l'on excepte les bruits de foule bizarrement inexistants, et les thèmes musicaux caractérisant chaque catcheur paraissent bien choisis. Le joueur s'amuse lors des premiers instants mais se lasse vite. Cela malgré l'option "cage", malgré le choix entre une vingtaine d'armoires à glace tout droit sorties de la WWF actuelle, malgré des coups spéciaux très impressionnants quand on arrive à les faire. Car le seul véritable attrait réside dans ces prises si particulières, propres à chaque combattant. Dommage que le joueur ne sache pas toujours comment les réaliser. En résumé : un jeu de catch agréable pour ses parties filmées, ses sons digits, ses musiques CD et les quelques coups spectaculaires à essayer sur votre mémé adorée.

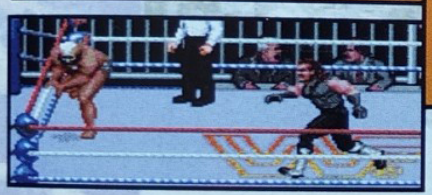
Courez, puis utilisez les cordes pour repartir en sens inverse.



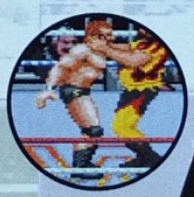


Débattez-vous pour ne pas rester le dos au sol plus de deux secondes. Vous pouvez choisir votre catcheur et votre adversaire. En mode tournoi, l'ordre des 19 adversaires que vous rencontrerez est imposé par la console.

Vous pouvez sortir du ring mais n'y restez pas plus de 9 secondes !

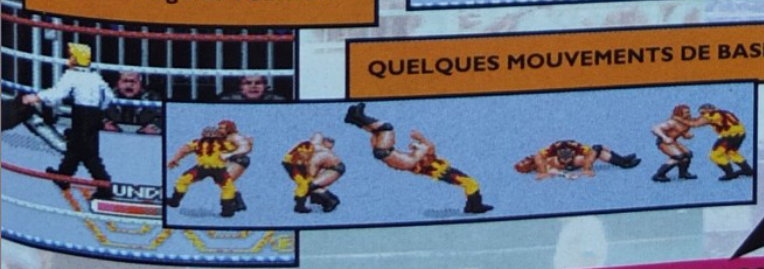


CAGE



Vous pouvez à tout moment monter sur les cordes puis sauter sur l'adversaire. Il y a quatre modes de jeu : match normal, match sans arbitre, match en cage et Tournoi.

QUELQUES MOUVEMENTS DE BASE...



■ MEGA-CD ■

RAGE IN THE CAGE

SON

Inégal ! Foule absente, digits correctes et une musique sympa par perso

GRAPHISME

Couleurs ternes et manque de détails pour les personnages

ANIMATION

Coups réalistes malgré une collision des sprites parfois bizarre

MANIABILITÉ

Coups très spéciaux pas toujours faciles à réaliser. Dommage !

✦ CATCH ✦

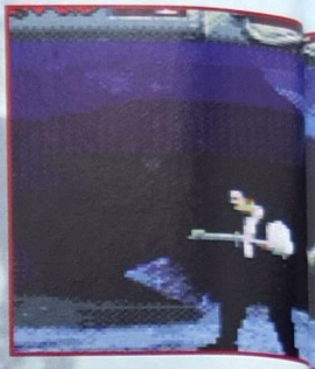
ÉDITEUR : ACCLAIM
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1 à 9
NOMBRE DE CATCHEURS : 20
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : NON

+ Séquences filmées sympas
+ Coups spectaculaires...
- ...difficiles à réaliser
- Graphismes peu détaillés
- Intérêt pour du Mega-CD ?

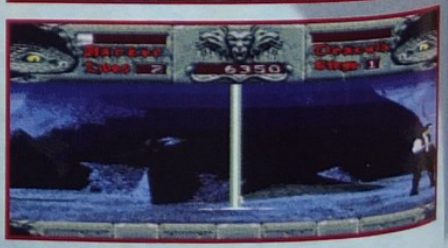
77%

Les jeunes loups aux dents longues ont toujours existé... Aujourd'hui, malgré ou à cause de la crise, ils arpentent les rues des métropoles avec le vague espoir de trouver la proie idéale parmi la masse. Bram Stoker's Dracula, classique de la littérature anglaise retraçant une tragique histoire d'amour entre le plus célèbre des vampires et une jeune londonienne supposée être la réincarnation de la défunte princesse, épouse du Comte Dracul, illustre parfaitement ces propos. Du livre au Mega-CD, il n'y avait qu'un pas...

Avant chaque début de niveau, un conteur, pipe à la bouche, relate l'histoire du Comte Dracula à partir d'un recueil illustré. Ce narrateur au ton grave informe le joueur sur les dangers de commencer ou de continuer une telle aventure. Un fauteuil confortable à côté d'un bon feu de cheminée est sans doute préférable à un voyage dans les douves du château du Comte...



Pour parvenir au donjon de l'homme aux incisives trouées, il faut faire un petit crochet par la jungle inextricable de cette contrée hostile de la Transylvanie. Attention aux tentacules visqueux sortis des marécages, aux pièges à loups , et aux éclairs ravageurs qui risquent de vous tranformer en un "Monsieur 100.000 volts" virtuel !

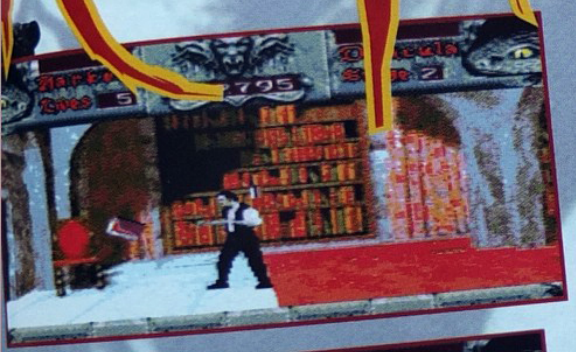


COMMENTAIRE

Médiocre est sans doute le terme le plus adapté à Dracula sur M-CD. Le joueur éprouve un indicible malaise en découvrant ce mélange d'effets mosaïque, lors des séquences censées être extraites du film, et d'action mal réussie, à cause d'une animation délirante et totalement inadéquate de Jonathan Harker. Celui-ci se meut davantage à la façon d'un combattant "digit" de Mortal Kombat que comme un gentil clerc de notaire en passe de se marier. On désespère prendre un jour son pied avec une version réussie de ce jeu, tiré d'un film pourtant au top graphiquement. Ce que l'on pourra retenir de ce soft : la bande originale, un aspect désormais habituel du Mega-CD. La musique provient majoritairement du long métrage de Coppola et seuls les plus persévérants sauront si le générique de fin, dans lequel doivent apparaître les noms des programmeurs, est chanté par Annie Lennox (Song for a vampire).

Le carosse de Monsieur est avancé ! J. H. vient de traverser la forêt et, la route étant longue jusqu'à l'antre du Comte, il décide de continuer par un chemin plus sûr, aidé par un cocher au bras long et à la main griffue (c'est la scène tirée du film que l'on voit après avoir passé le niveau).

De la "3D studio" ! Lors de votre entrée dans l'une des salles, celle-ci vous est montrée sous presque tous les angles par une majestueuse rotation grâce à un logiciel dédié, appelé "3D studio". Beau et spectaculaire, pendant 10 secondes approximativement ! Cinq à six halls en tout, jusqu'à la première confrontation. Prenez garde car, à un moment donné, il sera possible d'emprunter un autre chemin (en avançant avec le bouton de pied maintenu appuyé), où se trouve un Continue (petit bouquin) fort utile, situé sur le sol d'une immense salle aux vitraux flamboyants.



Dans le donjon, il faut se méfier de tout, même de ce qui, à première vue, ne peut faire mal. Vous êtes-vous déjà fait attaquer par des livres ? Au total, sept niveaux bourrés d'ennemis tous plus insolites les uns que les autres : du château au fin fond de la Transylvanie, à l'Abbaye de Carfax, jusque dans les faubourgs de Londres... pour aboutir à la confrontation finale (bloody hell !!!) après une poursuite effrénée dans les montagnes escarpées entourant le domaine maléfique du Prince des vampires.

■ MEGA-CD ■

SON

Quelques symphonies tirées du film pour espérer séduire les fans

GRAPHISME

De très beaux effets mosaïque lors des séquences filmées

ANIMATION

Jonathan Harker pour les vêtements, Jackie Chan pour le déplacement

MANIABILITÉ

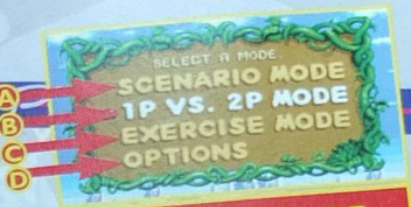
Personnage difficile à bouger, lourd et pesant, en accord avec le jeu

✦ ACTION ✦

ÉDITEUR : SONY IMAGESOFT
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 7
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : 3

- \+ Bonne ambiance musicale
- \- Pixellisation abusive
- \- Mauvaise collision des sprites
- \- Animation inadéquate du héros
- \- Extrêmement répétitif

74%

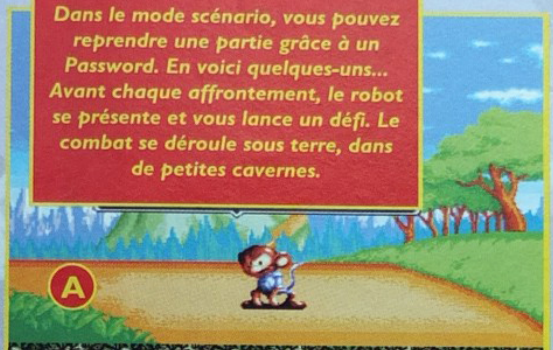


LES MODES DE JEU ET LES OPTIONS...

À deux joueurs, chacun choisit son niveau de handicap. Les haricots peuvent alors descendre plus rapidement et la cave peut être plus petite !

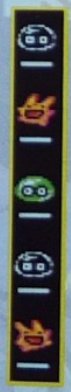
Les haricots, c'est bon, et si vous voulez continuer à en manger de temps en temps, il faut les laisser pousser tranquillement pour qu'ils soient bien gros et bien bons. Malheureusement, le Docteur Robotnik et sa horde de robots ont décidé de faire une gigantesque récolte et de transformer les petits haricots de "Beanville" en esclaves. Le diabolique Docteur a inventé, juste pour l'occasion, une machine à plantes légumineuses, d'un concept tout à fait révolutionnaire. Cette machine peut convertir des milliers d'haricots en une heure de temps seulement. Après, ils n'auront d'haricot que leur nom car d'apparence, ils ressembleront à des robots. Si vous aimez la nature et que vous êtes soucieux de préserver son équilibre, ne laissez pas les méchants détruire votre planète...

Dans le mode scénario, vous pouvez reprendre une partie grâce à un Password. En voici quelques-uns... Avant chaque affrontement, le robot se présente et vous lance un défi. Le combat se déroule sous terre, dans de petites cavernes.



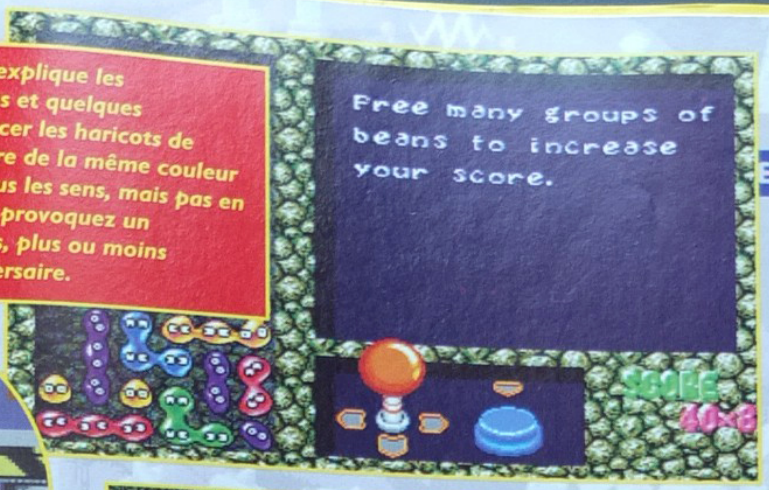
Dr Rob

MEANBEA



1) Deux petits haricots tombent du haut de la caverne. Vous pouvez les faire tourner, vous déplacer de droite à gauche et les faire descendre rapidement. Votre adversaire reçoit les même haricots de son côté.
2) Vous voyez les deux prochains haricots que vous devrez placer.
3) Votre adversaire change d'expression au fil de l'épreuve.
4) Trop pleine, votre caverne s'effondre et c'est perdu !

Une petit démo vous explique les combinaisons possibles et quelques stratégies... Il faut placer les haricots de façon à en avoir quatre de la même couleur qui se suivent dans tous les sens, mais pas en diagonale. Ainsi, vous provoquez un éboulement de pierres, plus ou moins important, chez l'adversaire.



botnik's
AN MACHINE

C Trois types d'entraînement avec des scores à battre et des difficultés croissantes. À deux, chacun s'exerce de son côté sans embêter son voisin.

D Choix des fonctions du pad, du niveau de difficulté contre l'ordinateur (facile, normal, difficile et très difficile), du nombre de match à deux joueurs : 1/3/5/7/9/11/15.

Soyez plus intelligent que Robotnik et ses 12 robots. Pour passer un niveau, vous devez battre une fois le robot et si vous échouez, vous pourrez réessayer grâce à des Continues illimités.

COMMENTAIRE

Parfait remix de Tetris et de Columns, deux jeux légendaires dans le domaine, Dr Robotnik propose quelques alternatives assez intéressantes et qui devraient vous satisfaire comme elles l'ont fait pour moi. Graphiquement, vous ne serez pas déçus car l'ensemble reste agréable à la vue et les quelques animations des personnages sont très rigolotes. De plus, vos oreilles seront ravies par les petites musiques et les différents sons. Sachez aussi qu'il vous faudra moins d'une seconde pour bien manier les haricots, ce qui est un bon point, et que le jeu a une très bonne durée de vie. Idéal pour développer votre quotient intellectuel ainsi que vos réflexes, et par les temps qui courent, ce n'est pas chose évidente !

MEGADRIVE

Dr Robotnik's MEANBEAN MACHINE

SON

Les musiques ainsi que les effets sonores sont mignons.

GRAPHISME

Agréables, colorés mais forcément répétitifs.

ANIMATION

Des effets intéressants mais rien d'extraordinaire.

MANIABILITÉ

Les petits haricots réagissent parfaitement à vos ordres.

ACTION / RÉFLEXION

ÉDITEUR : SEGA
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4
NOMBRE DE NIVEAUX : 13
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : OUI

+ Jeu à deux délirant
+ Une réflexion passionnante
+ Des monstres géniaux
- Des décors identiques
- Que des haricots !

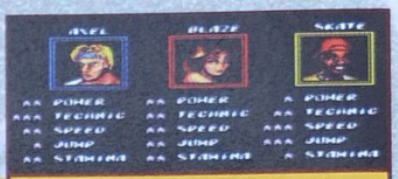
87% À DEUX
81% SEUL

STREETS of rage 2

Un an plus tard, la ville qui avait été ravagée par le crime et la violence était paisible. Cependant, le Syndicat retrouva bientôt sa puissance et Monsieur "X", la vengeance au cœur, kidnappa Adam. Tout en ayant connaissance du piège, Axel et Blaze, accompagnés du petit frère d'Adams, décidèrent de lui venir en aide et de mettre "X" hors d'état de nuire.

Chaque niveau est composé de plusieurs étapes, aux graphismes différents. Vous pouvez voir votre barre d'énergie et celle de votre pauvre adversaire. Attention, avancez vite car c'est chronométré. Les ennemis attaquent aussi à plusieurs, et même dans votre dos.

Admirez ces quelques techniques de combat : coup de pieds, coup de genou ou de tête, projection, saut spectaculaire... En plus, chaque personnage possède ses propres mouvements.



Choisissez l'un des trois niveaux de difficulté et le nombre de vies (1 à 5). Ensuite, prenez le personnage de votre choix. Chacun est différent (force, technique, vitesse, saut et résistance) !

Vous n'échapperez pas aux Boss et à leur cortège de techniques meurtrières !

COMMENTAIRE

Un énième jeu où trois sprites à l'écran rime avec clignotements abusifs. Une animation et une maniabilité plutôt bonnes, une bande-son qui devrait définitivement vous convaincre d'acheter des boules Quiès et des graphismes à pleurer. Les stages se suivent et se ressemblent. Les décors restent les mêmes, seules les couleurs changent. Rajoutez à cela l'intérêt limité et l'impossibilité de jouer à deux. La totale, quoi ! Un retour aux sources de la MS, avec cette séquelle du fameux Streets of Rage ?

■ MASTER SYSTEM ■

SON | GRAPHISME | ANIMATION | MANIABILITE

✦ BEAT THEM UP ✦

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 4 Mb
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 7
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : NON

70%

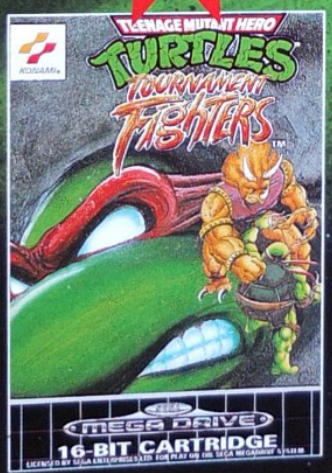
"Du Monde Fantastique de Michelangelo à la Ville du Futur de Donatello, les Tortues défient le temps, vous proposant une confrontation dans un univers à plusieurs dimensions."

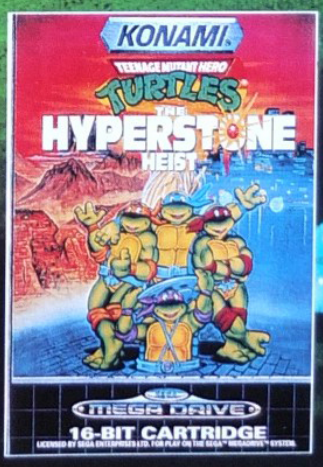
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

TOURNAMENT FIGHTERS

new

new





SEGA MEGA DRIVE

SUPER NINTENDO

KONAMI

DES SPEE

Road Runner est un oiseau libre comme l'air, qui adore pousser des pointes de vitesse sur les grandes routes désertiques et sentir le vent passer entre ses grandes ailes. De temps en temps, il fait une pause pour picorer quelques graines dont il apprécie énormément le goût. Face à lui, il y a Wile E. le Coyote. Un animal à l'estomac plus gros que le cerveau, qui passe son temps à rechercher son plat favori, le Road Runner à la sauce poivre ! Bien entendu, vous êtes l'oiseau, et le Coyote va essayer de vous attraper en imaginant des plans très bizarres... Allez, filez sur les routes, dans les mines et les tunnels à la recherche de vos graines préférées, et prenez garde au vilain coyote...

Bravo ! Vous avez trouvé le panneau "sortie" et le Coyote n'a pas réussi à vous écraser.

Voici la carte du désert qui apparaît avant chaque niveau pour indiquer votre position. Le niveau 1 se déroule dans les falaises.

Évitez les plantes ca[illegible] les gros oiseaux. Vo[illegible] avec trois vies et tro[illegible]

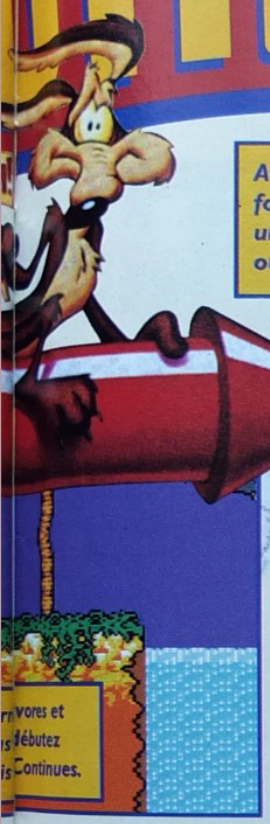
COMMENTAIRE

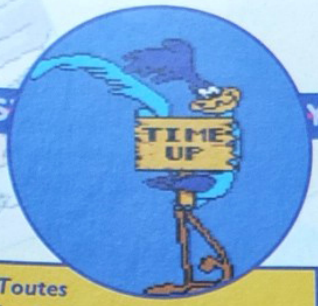
La version Game Gear ne diffère pas de la version Master. Ou si peu, puisque, comme à l'accoutumée, l'animation GG est plus fluide que sur MS. Sans quoi, rien ne change et le fun reste présent, quel que soit le système. Les graphismes, très colorés, respectent avec exactitude l'esprit des cartoons de la Warner Bros. Il y a même du différentiel ! L'animation du Road Runner mais surtout du coyote est exceptionnelle. Les amateurs du dessin animé ne pourront qu'apprécier. Les gags, grossiers, font rire ou sourire. Là où ça pèche : la maniabilité du bipède. Il sait courir vite, très vite, tout en ayant du mal à s'arrêter, forcément, quand il rencontre un obstacle. Les sauts paraissent difficiles et extrêmement imprécis. Dommage pour de la plate-forme contre la montre ! Avec l'habitude, le joueur parvient à avancer cependant. La note aurait pu dépasser les 90% sans cet accroc.

JEU IDENTIQUE SUR GAME GEAR

Courez vite vers le panneau "speed" et picorez ! Vous pouvez ainsi récupérer des forces mais attention, car certaines graines sont mauvaises et vous enlèvent de l'énergie ! Certains panneaux permettent de sauvegarder votre position et de reprendre à cet endroit si vous mourez.

DESERT SPEEDTRAP

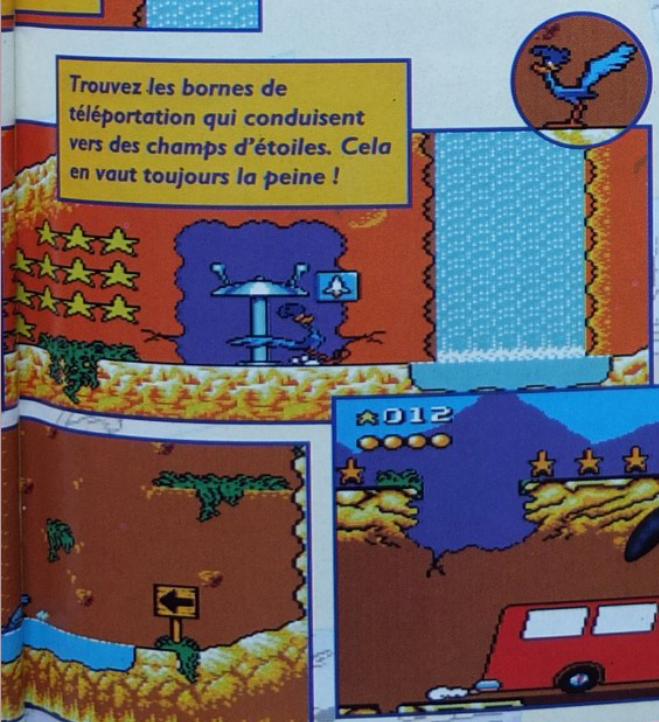




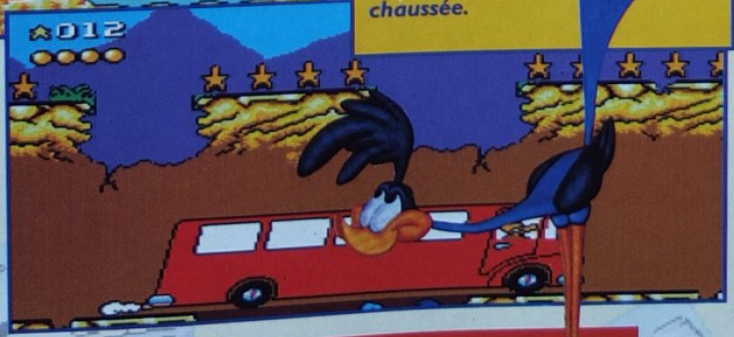
Toutes les épreuves sont chronométrées. Surveillez le temps restant et ramassez des étoiles pour l'augmenter. Avant de commencer, choisissez le niveau de difficulté (facile, normal et difficile) et votre langue parmi les cinq disponibles

Attention ! Le coyote fonce sur vous, assis sur une fusée... Baissez-vous ou sautez par-dessus lui.

Trouvez les bornes de téléportation qui conduisent vers des champs d'étoiles. Cela en vaut toujours la peine !



Voici le coyote dans son autobus qui fait le va et vient sur la route. Restez de préférence en haut de la colline mais si vous descendez, vous pourrez remonter en sautant sur le toit de l'autobus ou vous baisser dans les trous de la chaussée.



■ MASTER SYSTEM ■

DESERT SPEEDTRAP

SON

Musiques entraînantes tirées des cartoons de la Warner

GRAPHISME

Très colorés avec un effort pour un petit différentiel

ANIMATION

Les déboires du coyote sont bien mis en scène

MANIABILITÉ

Le Road Runner n'a décidément pas été entraîné aux sauts précis

✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : SEGA
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 10
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : 3

- \+ Esprit cartoon respecté
- \+ Musiques Merry Melodies
- \+ Bonne animation du coyote
- \- Un peu répétitif
- \- Road Runner peu maniable

87%

Winter O

Vous venez d'apprendre que votre voisin de palier part jouer les touristes en vadrouille à Lillehammer (Norvège) pour les prochains J.O. de février. Vous projetiez déjà sérieusement de kidnapper son yorkshire, un chien porte-clé plutôt bruyant, en prévision d'un chantage odieux mais compréhensible. À moins que le meurtre au fer à repasser, déguisé en suicide, ne vous ait séduit davantage !... Arrêtez ces fabulations car Winter Olympics, avec ses dix épreuves de glisse, a tout prévu. De la descente au saut à ski, c'est le bol d'air pur assuré !

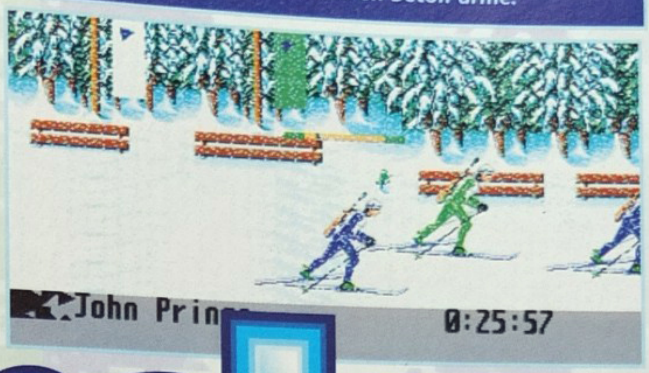
Quatre types de slalom au choix. Une vue de dessus, avec des portes et des piquets espacés différemment en fonction de l'épreuve. Habituez-vous à la maniabilité du skieur en mode entraînement avant de vous lancer dans la tourmente de Jeux partiels (vous prenez ce qui vous plaît le plus) ou dans leur globalité, cérémonie officielle à l'appui.

COMMENTAIRE

US Gold sort Winter Olympics à deux mois des J. O. de Lillehammer. Programme alléchant : dix épreuves variées, avec la possibilité de jouer à deux simultanément pour le ski de bosses et le short-track. Pourtant, seuls les passionnés désireux de tâter de la piste damée avant les vacances d'hiver seront vraiment comblés. Principale raison : la mauvaise maniabilité, surtout lors des descentes (slalom géant, spécial, descente et super-G). Difficile de réaliser un parcours sans rater une porte, malgré le choix entre trois configurations de manette. La vue de dessus n'arrange rien puisque l'impression de vitesse est nettement moins bien rendue qu'avec une vue de dos. Le skieur enfourche les piquets, ne les voyant qu'au dernier moment. Souhaitant réussir la course, il tente vainement de se rattraper et se mange un sapin en pleine tronche. Crisant ! Surtout être patient et ne pas appuyer frénétiquement sur la croix de direction du paddle, quelle que soit l'épreuve sélectionnée.

Si les figures spectaculaires sont fortement déconseillées lors du saut à ski, elles sont amplement autorisées pour le "hot dog" ou ski de bosses. Aucune hésitation : saut écarté, duffy, hélicoptère et combinaisons à gogo, pour tenter de ridiculiser un Edgar Gropiron virtuel. À moins que ce ne soit un deuxième joueur de chair et de sang qui vous accompagne, puisque, comme pour le short-track, il est possible de s'exercer à deux simultanément.

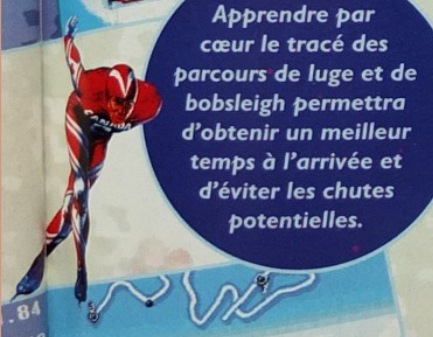
Gardez votre souffle et rythmez la course du mieux que vous pouvez si vous ne voulez pas manquer les cinq cibles de plus en plus petites qu'il s'agit de dégommer lors de chaque halte ponctuant l'épreuve. Le biathlon demande énormément de concentration, de réflexes et de timing. Sans doute les 3.000 mètres les plus éprouvants, sous la neige comme au soleil, pour des athlètes aux cuisses en béton armé.



Olympics

Avant toute chose, choisissez la langue dans laquelle vous souhaitez avoir les textes à l'écran, parmi huit dialectes possibles. La flamme olympique, elle, ne sera norvégienne que pendant les quinze jours alloués aux compétitions. Le jeu comprend une dizaine de simulations sportives : descente, super G, slalom géant, spécial, luge, bobsleigh, ski de bosses, saut à ski, biathlon et patinage de vitesse.

Apprendre par cœur le tracé des parcours de luge et de bobsleigh permettra d'obtenir un meilleur temps à l'arrivée et d'éviter les chutes potentielles.



MEGADRIVE

Winter Olympics

SON

Musiques synthé très rythmées, différentes pour chaque épreuve

GRAPHISME

Pas assez détaillés, manque de relief et couleurs ternes

ANIMATION

Impression de vitesse mal rendue et mouvements limités des skieurs

MANIABILITÉ

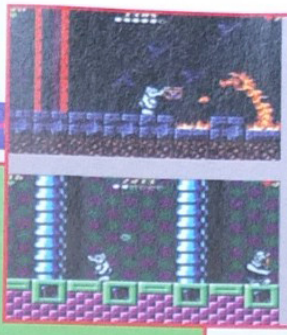
Les J. O. de l'Espoir sur Megadrive, vous connaissez ?

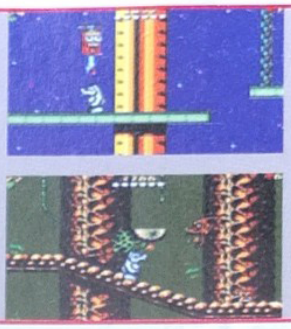
✦ SPORT ✦

ÉDITEUR : US GOLD
TAILLE CARTOUCHE : 8 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE D'ÉPREUVES : 10
NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4
PASSWORDS : NON
CONTINUES : OUI

\+ 10 épreuves typiques des J. O.
\+ Bande-son adaptée
\- Maniabilité délicate
\- Graphismes peu soignés
\- Trop classique

73%





Bruno Ottifant devra se farcir cinq niveaux variés, le sixième se résumant en une ultime confrontation avec le super méchant méga-boss. Ainsi, en traversant dans l'ordre, la maison, le sous-sol, le chantier en construction, le bureau et la jungle, ce bébé ressemblant vaguement à un éléphant devrait retrouver son tendre père.

La jungle, dernière étape avant le combat avec le méchant patron, recèle de nombreux pièges requérant l'utilisation d'un sixième sens. Attention aux crocos lanceurs de boomerang, aux taupes munies d'une tronçonneuse et aux plantes carnivores cachant bien leur jeu !

Les Ottifants sont une race étrange. Croisement entre un éléphant, un rhinocéros et Manu, mon collègue de bureau, ils sont, de plus, extrêmement paranos. Bruno Ottifant, que son père a bercé trop près d'un mur en crépi les nuits d'orage, est le plus beau spécimen trouvé et capturé par Sega. Ne voyant pas son vieux rentrer de la mine, il s'inquiète et part à sa recherche avec, pour seuls indices, des bonbons et des documents provenant de sa sacoche d'ouvrier. Bon courage, Bruno !

The Ottifants

Tout au long du parcours, notre gastronome moissonne, non pas du blé, mais des friandises. Semées par son pater, il doit en récolter un certain pourcentage pour sortir du niveau. Pour les endroits normalement inaccessibles, il peut se servir de sa trompe comme d'un aspirateur à objets divers, utiles pour s'agrandir, voire pour se défaire d'ennemis agressifs. Pour vous faciliter la tâche, sachez qu'à chaque niveau correspond un Password de quatre lettres !

COMMENTAIRE

Énième version (troisième, à vrai dire) de Ottifants. Jeu de plates-formes banal avec, pour seule originalité, une animation délirante du personnage, qui se permet d'effectuer quelques pas de la danse spéciale Ottifant, sur une musique mignonnette, lors des moments d'attente. En outre, un peu plus de difficulté aurait donné davantage d'intérêt à ce "gentil" jeu.

■ MASTER SYSTEM ■

✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 4 Mb
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : OUI

82%

Vous avez maintenant la possibilité de découvrir chez vous le plus excitant des jeux d'arcade à travers l'action hyper réaliste et intense des justiciers de la rue!

* 1 revolver fourni dans la boîte de jeu
* possibilité d'acquérir un deuxième revolver pour un mode 2 joueurs complètement fun!!

LETHAL ENFORCERS

En tant que policier, vous devez tester votre adresse au tir contre les plus dangereux criminels de la ville dans une bataille de réflexe sur différents niveaux. Une importante mission vous est confiée: faire régner la justice. Alors, soyez plus rapide que votre ennemi ou vous le regretterez si vous tenez à la vie.

Bientôt disponible...

MEGA-CD

SEGA MEGA DRIVE

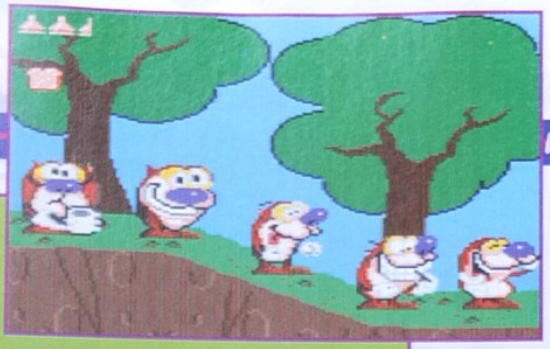
KONAMI

Distribué par Sega France, 19 - 21 rue du Colonel Pierre Avia, 75275 Paris

"SEGA, MEGADRIVE AND MEGA CD ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES LTD. KONAMI® IS A TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD.
"LETHAL ENFORCERS™" IS A TRADEMARK OF KONAMI. © 1992 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED."

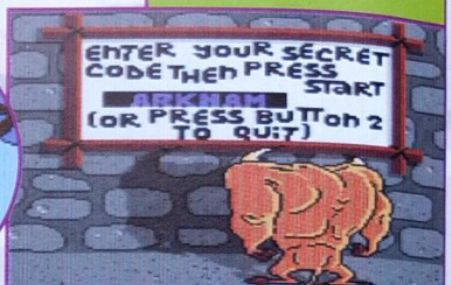
REN & STIMPY

Premier acte dans le salon de la maison... Stimpy : "Oh, les belles chaussures vernies ! Dis Ren, je peux les avoir ?" Ren : "T'es né comme ça ou on t'a marché sur la gueule ? Ce ne sont pas des chaussures mais des sabots de yak ! Il a dû les oublier lors de sa dernière visite pour le Yak Shaving Day (traduction : le jour des yaks rasés). Retrouvons-le pour les lui remettre !"...



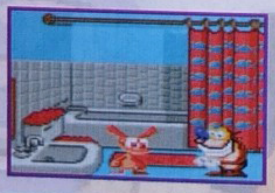
Le véritable point fort de ce jeu, halluciné et hallucinant, réside dans l'animation des personnages : Ren, le lièvre mutant, et Stimpy, le chien à l'allure franchement glauque. L'un et l'autre font des bulles de savon avec leur arrière-train et s'en servent comme arme pour "killer" les animaux, tout en prenant un air sadique bien rendu !

Au cas où vous ne finiriez pas le jeu, malgré les Continues infinis, le yak vous laisse la possibilité de reprendre la partie là où vous l'avez arrêtée grâce aux Passwords. Attention à ne pas faire de mauvais code cependant, sinon la surprise risquerait d'être fort déplaisante...



Deux héros (ou anti-héros, c'est au choix !) pour vadrouiller dans les différents niveaux. L'un est un peu plus lourdaud que l'autre (je vous laisse deviner lequel), mais rien ni personne ne les empêchera de remettre au yak (animal posté sous leurs sales bobines) ses sabots vernis.

La forêt, le désert sec puant, les marécages à l'odeur fétide... Une route difficile pour nos deux amis en tenue d'Adam qui, malgré leurs armes, n'arrivent pas toujours à se défaire des cobras cracheurs et autres grizzly agressifs.



COMMENTAIRE

Un grand voyage en "Absurdie" pour les heureux possesseurs de ce soft. Des graphismes pauvres comme le dessin animé dont il est issu, des musiques délirantes, mais surtout la meilleure animation jamais vue sur GG. De la plate-forme controversée comme le cartoon US. On aime ou on déteste cet humour au premier degré.

n GAME GEAR n

SON | GRAPHISME | ANIMATION | MANIABILITE

F PLATES-FORMES F

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 4 Mb
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : INFINIS

82%

Toutes les marques citées sont des marques déposées

MEGA CONCOURS STREET FIGHTER II

SUR SEGA MEGADRIVE

Avec

MAGIC GAMES

Toutes les marques citées sont des marques déposées

GAGNEZ !!!

- **1 console 3 DO**
- **1 Néo-Géo**
- **1 Amiga CD 32**
- **1 Jaguar**
- **1 Mega-CD II**

* Prends une photo de l'écran lors de ton meilleur score

• Pour gagner, réalise le meilleur score et le meilleur temps sur un round.

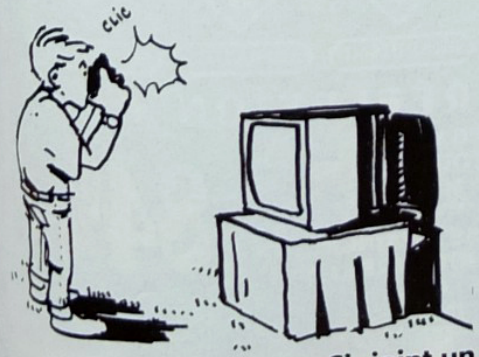
• Envoie la photo* de ton score, avec le bulletin de participation.

• En cas d'égalité, un tirage au sort départagera les participants.

▼ Inscription de 50 F, à renvoyer à l'adresse ci-dessous ▼

MAGIC GAMES 31, rue Sommeiller 74000 ANNECY

BULLETIN D'INSCRIPTION



Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

.....

Tél. .....

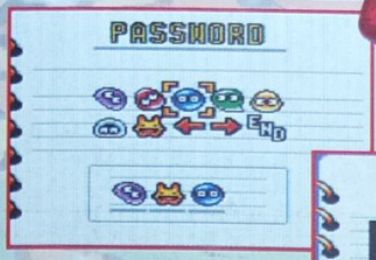
CONSOLE UTILISÉE .....

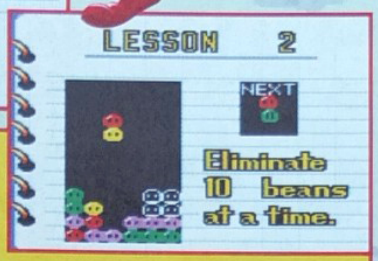
Ci-joint un chèque de 50 F pour participer au concours (à l'ordre de MAGIC GAMES).

MEGAFORCE

Dr Robotnik's MEANBEAN MACHINE

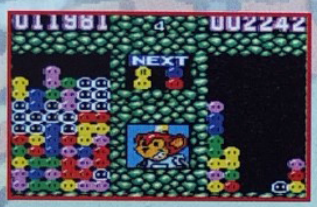
Robotnik est en passe de devenir aussi célèbre que Sonic, grâce à sa machine à transformer les "jelly beans" (bonbons acidulés communément appelés Dragibus en France) en de vilains robots. Toujours aussi mégalomane, il pense devenir le maître du monde grâce à cette nouvelle armée de boîtes de conserves mobiles, et diaboliquement logiques quand il s'agit de combiner des lignes de ces "haricots" pour gêner l'adversaire, vous en l'occurrence.



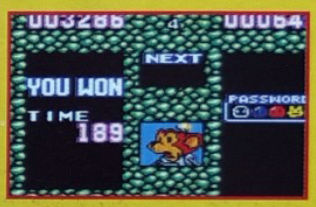


Cette cartouche comprend quatre modes de jeu différents : scénario, exercise (entraînement), gear to gear (deux joueurs simultanément, l'un contre l'autre) et puzzle. Dans ce dernier, il est question d'apprendre à faire des combinaisons pour radier de l'écran plus de quatre haricots d'une même couleur d'un coup. Car le fait d'éliminer dix jelly beans bleus, entraînant dans leur chute la disparition de quatre rouges, augmente singulièrement le score, éclaircit le tableau et surtout, pénalise l'adversaire tout en le ralentissant dans le mode scénario ou deux joueurs.

Dans le mode scénario, le joueur le plus malin qui réussira à atteindre Robotnik pour le défier aura déjà à son actif douze victoires face aux douze sbires du Docteur. Au début, cela paraît simple, mais à partir du quatrième ou cinquième affreux à anéantir, tout se complique à une allure folle : vitesse de chute plus grande, boss de plus en plus machiavélique, etc. Surtout ne pas désespérer, garder son calme et être patient !



Après s'être familiarisé avec le jeu (vitesse, pièges, options et combinaisons) grâce au mode exercise, la bataille, ou devrais-je dire la guerre, peut enfin débuter. Un à un, défiez les jelly beans transformés en robots hargneux pour l'occasion. Leurs mimiques sont significatives de leur humeur. Si vous perdez, vous aurez droit à un sourire narquois. En revanche, si vous gagnez, un Password pour le stage suivant devrait suffire à vous décrisper !



COMMENTAIRE

Après la plate-forme (les Sonic), le flipper (Sonic Spinball sur MD), voici une nouvelle déclinaison de jeu pour l'anti-héros de Sega : la réflexion. D'un concept très proche de Columns, il faut allier réflexe et stratégie cohérente pour en voir la fin. Les graphismes sont moyens, mais cela importe peu car le côté ludique prime avant tout. Les défauts : la difficulté due à la longueur relative de chaque niveau, lassant à la longue.

■ GAME GEAR ■

SON | GRAPHISME | ANIMATION | MANIABILITE

✦ RÉFLEXION ✦

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 2 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NOMBRE DE MODES : 4
NBRE DE BOSS À VAINCRE : 13
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : INFINIS

84%

ESPACE 3 games

VENTE PAR CORRESPONDANCE *TEL : 20 87 69 55 *FAX : 20 87 69 75

PARIS
2 rue Théophile Roussel
75012 PARIS
TEL : 43 45 93 82

LILLE
4 rue Faidherbe
TEL : 20 55 67 43
44 rue de Béthune
TEL : 20 57 84 82

STRASBOURG
6 rue de Noyer
TEL : 88 22 23 21

DOUAI
39 rue Saint-Jacques
TEL : 27 97 07 71

MEGADRIVE

STREET FIGHTER II' CE 479 F

ADDAMS FAMILY (EUR)	385,00	NHL HOCKEY 94 (4JOUEURS) (EUR)	425,00
ALADDIN (EUR)	425,00	NIGEL MANSELL (USA)	TEL
ASTERIX (EUR)	385,00	PINK PANTHER (EUR)	425,00
ATOMIC RUNNER (EUR)	299,00	POPULOUS 2 (EUR)	385,00
BEST OF THE BEST (USA)	425,00	POWER ATHLETE (DEADLY MOVES) (USA)	385,00
BULLS VS BLAZERS (USA+EUR)	385,00	PUGSY	495,00
CAPTAIN OF AMERICA (USA)	299,00	PUYO PUYO (JAP)	299,00
DAVIS CUP TENNIS (USA)	385,00	ROAD RASH II (EUR)	385,00
DINOSAURS FOR HIRE (USA)	425,00	ROBOCOP VS TERMINATOR (USA)	425,00
ETERNAL CHAMPIONS	529,00	ROCKET KNIGHT ADVENTURES (JAP)	385,00
FATAL FURY (USA)	345,00	ROYAL RUMBLE	490,00
FIFA SOCCER (EUR)	419,00	SHINING FORCE (EUR)	425,00
FORMULA ONE (EUR)	385,00	SHINOBI III (JAP)	385,00
GAUNTLET 4	TEL	SONIC SPINBALL (EUR)	425,00
GENERAL CHAOS (EUR)	425,00	SPIDERMAN X MEN (USA)	425,00
GLOBAL GLADIATOR (USA+EUR)	299,00	SUPER KICK OFF (EUR)	385,00
GLOC (EUR)	385,00	TECHMO WORLD CUP (EUR)	345,00
GUNSTARS HEROES	385,00	TERMINATOR 2 JUDGEMENT DAY (EUR)	385,00
HAUNTING (EUR)	425,00	TINY TOON (EUR)	299,00
HOOK(USA)	425,00	TMNT HYPERSTONE HEIST (EUR)	385,00
INTERNATIONAL RUGBY (EUR)	425,00	TMNT TOURNEMENT FIGHTER (USA)	495,00
JOHN MADDEN 94 (EUR)	425,00	TOE JAM AND EARL 2 (USA)	425,00
JURASSIC PARK (EUR)	385,00	ULTIMATE SOCCER (EUR)	385,00
LA BELLE ET LA BETE (USA)	425,00	VIRTUAL PINBALL (EUR)	425,00
LAND STALKER (USA)	495,00	WIMBLEDON TENNIS (4 JOUEURS) (EUR)	385,00
LOTUS II (EUR)	425,00	WINTER OLYMPIC (EUR)	425,00
MICKEY ULTIMATE CHALLENGE (USA)	TEL	X MEN (EUR)	385,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	419,00	ZOLL (EUR)	425,00
NBA ALL STAR CHALLENGE (EUR)	385,00	ZOMBIES ATE NEIGHBOR (USA)	425,00

MEGA PROMOS !

AQUATIC GAMES (USA)	199,00	BUBSY (EUR)	299,00
BATTLE TOADS (JAP)	199,00	STREET FIGHTER II '	479,00
BLOCK OUT (JAP)	99,00	LITTLE MERMAID (USA)	199,00
ALIEN 3 (EUR)	199,00	MICKEY DONALD (JAP)	199,00
ATOMIC ROBOKID (JAP)	149,00	OUT RUN 2019 (JAP)	199,00
AYRTON SENNA GP (JAP)	199,00	ROAD RASH (JAP)	199,00
BATMAN RETURN (EUR)	199,00	ROBOCODE (JAP)	99,00
BIOHAZZARD BATTLE (60Hz) (USA)	190,00	SAINT SWORD (JAP)	99,00
CHAMPIONSHIP PRO AM (USA)	129,00	SLIM WORLD (USA)	199,00
CRYING (JAP)	190,00	SPEEDBALL 2	159,00
DARIUS II (USA)	149,00	SUNSET RIDERS	159,00
DICK TRACY (EUR)	199,00	STRIDER (EUR)	199,00
F22 INTERCEPTOR (JAP)	199,00	THUNDER FORCE III (JAP)	199,00
GOLDEN AXE III (JAP)	199,00	TOE JAM EARL (EUR)	99,00
GYNOUG (EUR)	149,00	UNDEADLINE (EUR)	149,00
JOHN MADDEN 92 (USA)	149,00	VERITEX (EUR)	129,00
JORDAN VS BIRD (USA)	149,00	WONDERBOY 3 (EUR)	129,00
KID CHAMELEON (JAP)	99,00	ZERO WING (EUR)	129,00
LHX ATTACK CHOPPER (USA)	190,00		

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA : 149 F
AVEC 1 JEU ACHETE : 99 F

GAME GEAR

ALIEN 3	129,00	JURASSIC PARK	249,00
ASTERIX	259,00	SHINOBI	129,00
COOL SPOT	259,00	SMASH TV	129,00
DONALD DUCK 2	259,00	SONIC CHAOS	259,00
ECCO LE DAUPHIN	259,00	SIMPSONS BART	129,00
FORMULA ONE	259,00	STAR WRAS	259,00
G-LOC	149,00	SUPER OFF ROAD	129,00
JUNGLE BOOK	259,00	T2 : JUDGEMENT DAY	259,00
MORTAL KOMBAT	269,00	ETC ...	

GENIAL! LE CDX PRO 399 F
PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET US SUR VOTRE MEGA CD

MEGA CD

MEGA CD 2	**1790 F**
MEGA CD 2 (V.F.)+ ROAD AVENGER	**1990 F**

MEGA CD JAPONAISE

BARI ARM	299,00	RAMNA 1/2	449,00
ELECTRIC NINJA ALESTE	299,00	ROAD BLASTER	385,00
FINAL FIGHT	**299,00**	SONIC CD	590,00
PRINCE OF PERSIA	250,00	WONDER DOG	250,00

MEGA CD USA

BATMAN RETURN	385,00	KRISS KROSS	449,00
CHUCK ROCK	425,00	LETHAL ENFORCER + GUN	549,00
CLIFHANGER	425,00	MAD DOG MC CREE	495,00
DOUBLE SWICH	495,00	MICROCOSM	495,00
DRACULA	495,00	MONKEY ISLAND	449,00
DUNGEON MASTER	449,00	SPIDERMAN	385,00
ECCO LE DAUPHIN	425,00	SEWER SHARK	495,00
EUROPEAN RACERS	425,00	SHERLOCK HOLMES 2	449,00
GROUND ZERO	495,00	SUN OF CHUCK	495,00
INDIANA JONES	449,00	TERMINATOR	495,00
JOE MONTANA	495,00	WILLY BEMISH	449,00

MEGA CD EUROPE

DUNE	385,00	SHERLOCK HOLMES	385,00
FINAL FIGHT	385,00	SILPHEED	425,00
HOOK	385,00	THUNDER HAWK	425,00
JAGUAR XJ220	385,00	WOLFCHILD	385,00
NIGHT TRAP	449,00	WONDERDOG	385,00
SONIC CD	425,00	WWF : RAGE IN THE CAGE	385,00

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES N'HESITEZ PAS A CONSULTER LE 36.15 ESPACE 3

LIVRAISONS RAPIDES PAR COLISSIMO

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
..... Ville : .....
Code Postal : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :
Age : ..... Téléphone : .....
Je joue sur :
SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ GAME BOY ❒
SUPER NES ❒ MEGA CD ❒ GAME GEAR ❒
SUPER FAMICOM ❒ NEO GEO ❒

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40Frs / consoles : 90 Frs

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

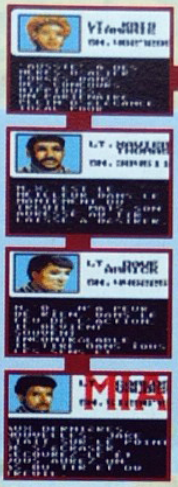
TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

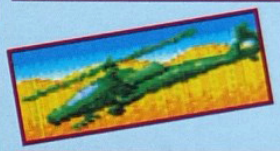
DESERT STRIKE

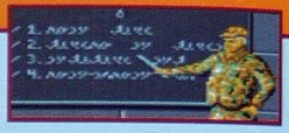
La Guerre du Golfe et l'ultimatum lancé à l'Irak par les USA le 15 janvier 1991, date du début des hostilités, vous vous en souvenez ? Eh bien, recommencez à stocker les denrées non périssables dans la cave (carambars, bonbons Haribo, etc.), car la guerre continue. A bord de votre hélicoptère de l'armée américaine, partez remplir de nombreuses missions secrètes, en plein Moyen-Orient mis à feu et à sang par un dictateur sanguinaire.

Le dictateur psychopathe à éliminer ressemble quelque peu à ce bon vieux Saddam. Il ne reculera devant rien pour : 1) avoir sa centrale nucléaire et sa bombe ; 2) élargir son espace vital au Moyen-Orient et 3) faire péter sa bombe à neutrons sur la tête des occidentaux bien pensants, comme ma mémé qui n'a pas eu besoin de se faire irradier pour être atteinte d'un cancer.



Au début du jeu, le jumeau du général Schwartzkopf énonce le problème. Une mission peu banale s'offre à vous et au copilote que vous aurez choisi parmi les trois proposés, le quatrième étant porté disparu ("Missing In Action"). Ne paniquez pas ! C'est pour sauver le Monde...





Votre hélicoptère décolle d'un navire de l'US Navy circulant dans les eaux du Golfe. Immédiatement, vous activez votre radar vous indiquant où se trouvent toutes les cibles à atteindre dans un ordre précis. Il faudra de toute façon rayer de la carte tous les éléments qui vous veulent du mal : du simple soldat à la rampe de missiles, en passant par les centrales nucléaires en construction.

Désintégrez les installations au moyen de vos roquettes et autres hellfires. Attention, leur nombre est limité, comme le carburant et les vies, naturellement. Aussi professionnel que vous puissiez être, vous n'êtes pas invulnérable et encore moins invincible !

COMMENTAIRE

Du grand art (de la guerre, forcément) pour cette version GG. Même si le concept paraît un tant soit peu dépassé, voire déplacé à notre époque -quoique ?-, les amateurs adoreront. Une très bonne réalisation graphique, une excellente maniabilité et des missions de plus en plus difficiles. Vraiment prenant !

■ GAME GEAR ■

SON | GRAPHISME | ANIMATION | MANIABILITÉ

✦ AVENTURE ENSABLÉE ✦

ÉDITEUR : DOMARK
TAILLE CARTOUCHE : 4 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : NON

89%

ULTIMA games

1ère chaine de magasins de jeux vidéo neuf et d'occasion en France !!!

ULTIMA - REPUBLIQUE
5, bld Voltaire - PARIS 75011
Tél. : 43 38 96 31
Fax : 43 38 11 86
Métro : République

ULTIMA - GOBELINS
57, av des Gobelins - PARIS 75013
Tél. : 47 07 33 00
Ouvert tous les dimanches de 14 H à 18 H
Métro : Place d'Italie/Gobelins

ULTIMA - TURIN
21, rue Turin - PARIS 75008
Tél. : 42 94 97 14
Ce magasin ne vend pas de jeux et matériels neufs
Métro : Turin/Rome/Liège

POURQUOI NOUS SOMMES N°1 ?

• PRIX : Les plus bas du marché ! • STOCK : + de 10 000 produits • ECHANGE : Nous échangeons vos consoles et jeux contre du neuf ou de l'occasion
• ACHAT : Nous rachetons votre matériel comptant • GARANTIE : Tous nos jeux (neufs ou d'occasion) sont garanties 1 AN • SAV : 2 techniciens réparent votre matériel en express
• FIDELITE : 4 jeux neufs ou d'occases achetés sur une période d'un an = 1 jeu offert de votre choix

PLUS DE 200 000 CLIENTS NOUS ONT DÉJÀ FAIT CONFIANCE DEPUIS 9 ANS, N'HÉSITEZ PLUS, VENEZ CHEZ ULTIMA

MEGADRIVE fr* + câble péritel + 2 manettes	499 F
MEGADRIVE 2	690 F
MEGADRIVE fr* + 1 jeu au choix parmi sélection	549 F
MEGA CD 2 + 1 jeu	1990 F

ACCESSOIRES PROMO -50%

PRO 2 :
Joypad + tir auto + ralenti + paddle ..... **69 F**

ADAPTATEUR :
Cartouche Japonaise et USA ... **49 F**

FIGHTER 2 :
Joypad pour jeux baston, 6 boutons ..... **99 F**

JOYSTICK PRO 5 :
Joystick arcade, fighter 6 boutons ..... **259 F**

+ de 30 autres accessoires sont disponibles, nous avons tout !!!

PROMO GENIALE :

Pour tout achat d'un jeu neuf, nous vous offrons un adaptateur universel pour cartouche Jap/USA ou une remise de 50% sur le PRO 2 soit 35 F le joypad

JEUX NEUFS		JEUX D'OCCASION		JEUX CD	
AERO ACRO BAT	399 F	ALTERED BEAST	79 F	Jeux français :	
ANDRE AGASSI	399 F	SONIC	79 F	DUNE	449 F
ALLADIN (NEW)	449 F	CYBERBALL	79 F	FINAL FIGHT	399 F
ASTERIX	399 F	STREET OF RAGE	99 F	JAGUAR	379 F
BEST OF THE BEST (NEW)	449 F	DONALD	119 F	NIGHT TRAP	399 F
BUBSY (NEW)	349 F	WORLD CUP ITALIA	119 F	BATMAN	449 F
COOL SPOT	349 F	SHADOW DANCER	119 F	SONIC III	490 F
DAVIS CUP (NEW)	449 F	SHINOBI	119 F	Jeux japonnais :	
EA HOCKEY	199 F	ESWAT	119 F	WONDER DOG	290 F
EUROPEAN SOCCER	349 F	STRIDDER	119 F	PRINCE OF PERSIA	290 F
FATAL FURY	349 F	MICKEY	119 F	Jeux US :	
FIFA	399 F	AQUATIC GAMES	119 F	CHUCK ROCK	399 F
FLASH BACK	349 F	BATMAN	149 F	DRACULA	549 F
FORMULA ONE (NEW)	399 F	FIGHTING MASTER	149 F	ECCO LE DAUPHIN	449 F
GENERAL CHAOS (NEW)	419 F	IMMORTAL	149 F	HOOK	499 F
HOOK	449 F	MADASH	149 F	JOE MONTANA	499 F
JURASSIC PARK (NEW)	399 F	SONIC 2	149 F	3 X 3 EYES	499 F
JUNGLE STRICKE	349 F	SHADOW OF THE BEAST	149 F	LETHAL AND FORCER + GUN	499 F
LAND STALKER (NEW)	449 F	E A HOCKEY	199 F	SILPHEED	499 F
MICKEY AND DONALD	249 F	MICKEY AND DONALD	199 F	THUNDER RAWKS	499 F
MORTAL KOMBAT (NEW)	449 F	SPLAFTER HOUSE II	199 F		
ROCKET KNIGHT (NEW)	449 F	TALESPIN	199 F		
SHINING FORCE II	499 F	TAZMANIA	199 F		
SONIC PINBALL	399 F	THUNDER FORCE III	199 F		
STREET OF RAGE II	349 F	BULLS LAKERS	249 F		
SPIDERMAN X MAN	399 F	ECCO LE DAUPHIN	249 F		
TINY TOONS	349 F	NHLPA HOCKEY 93	249 F		
TURTLES NINJA	349 F	STREET OF RAGE	249 F		
TURTLES TOURNEMENT FIGHTER (NEW)	449 F	COOL SPOT	299 F		
ULTIMATE SOCCER	399 F	FATAL FURY	299 F		
WIMBLEDON	399 F	FLASH BACK	299 F		
ZOMBIE (NEW)	449 F				

PROMO STREET FIGHTER II + Manette fighter 599 F

POUR TOUT ACHAT DE 4 JEUX NEUFS OU D'OCCASION SUR MEGADRIVE SUR UNE PERIODE D'UN AN, NOUS VOUS OFFRONS GRATUITEMENT UN JEU DE VOTRE CHOIX !!!

ACHAT

Nous ACHETONS COMPTANT ou en bon d'échange tous vos jeux et console au PLUS HAUT COURS du marché.

Exemple matériel :
MEGADRIVE COMPLETE ..... **400 F**

Exemple jeux MEGADRIVE :
SHINING FORCE, FATAL FURY, MORTAL KOMBAT, FLASH BACK ... **200 F**

SUPER NINTENDO :
MORTAL KOMBAT, MARIO COLLECTION, SOUL BLAZER, RANMA 1/2 ..... **300 F**

Nous vous reprenons tous vos jeux MEGADRIVE contre des jeux SUPER NINTENDO sans rien payer (à valeur égale). Possibilité de remplacer votre ancienne console et tous vos jeux contre console et jeux d'une autre marque.

ECHANGES

Echangez vos jeux à partir de 50 F, plusieurs milliers de jeux vous attendent !!!

CADEAU :
Pour 4 échanges par an, le 5ème est gratuit.

ULTIMA Boutiques Province

• Vannes	Gal. Com. Continent "Le Fourchene"	56000.....Tél. : 97 63 83 90
• Valence	11, avenue Pierre Semard	26000.....Tél. : 75 81 56 47
• Rochefort	127 bis, rue Louis Thiers	17300.....Tél. : 46 99 81 25
• Marseille	26, rue de la Palud	13001.....Tél. : 91 33 24 25
• Mulhouse	13, rue de Hugwald	68000.....Tél. : 89 66 37 37
• Perpignan	2, rue Lafayette	66000.....Tél. : 68 56 76 20
• Tours	97, avenue Grammont	37000.....Tél. : 47 64 51 51
• Bastia	3, rue St François	20200 .....Tél. : 95 31 68 70
• Juan Les Pins	14, avenue Maupassant	06160 .....Tél. : 93 61 10 21
• Aix En Provence	40, cours Sextius	13100.....Tél. : 42 27 59 45
• Nimes	4, rue des Greffes	30000 .....Tél. : 66 76 16 16
• Blois	48, rue Beauvoir	41000.....Tél. : 54 74 44 53
• Grenoble	4, rue des Bergers	38000.....Tél. : 76 64 06 11

* Les prix et promotions peuvent varier selon les agences. Certaines agences rachetent uniquement en bon d'achat. 4 jeux achetés,

BON DE COMMANDE à renvoyer uniquement à notre agence ULTIMA,
5 Bd Voltaire, 75011 PARIS - Tél. : (1) 43 38 96 31 - Fax : (1) 43 38 11 86 pour la VPC demander Thierry.

Nom ..... Prénom .....
Adresse complète : .....
.....
Tél. (obligatoire) : .....

PRODUIT	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI		

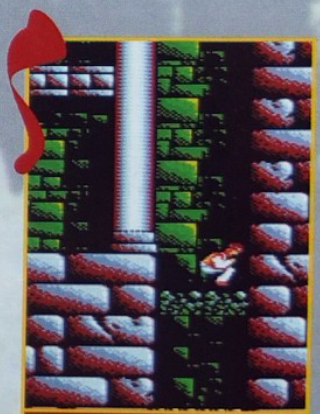
PORT : MATERIEL 100 F, LOGICIEL 25 F
❑ CHEQUE ❑ CARTE BLEUE
|_|_|_|_| DATE D'EXP.
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
DATE.....SIGNATURE

MEGA 01/94

Dracula, Prince des ténèbres, est le cauchemar de vos nuits... Vous êtes le seul à lui avoir échappé et à savoir qu'il se cache dans une très vétuste demeure, un château qui se dresse comme une épée au cœur de la Transylvanie. Vous hésitez encore : allez-vous fuir au plus vite et continuer à en rêver toutes les nuits ou au contraire, allez-vous le chasser comme une bête pour ne plus en entendre parler ? C'est très courageux de votre part de vous attaquer à une telle puissance, mais en fait vous n'avez pas le choix. Vous savez qu'il s'apprête à quitter le château pour se rendre dans des villages puis des villes, où il pourra trouver du sang frais ! Gardez votre sang-froid (c'est le cas de le dire !) car votre devoir est de l'en empêcher même si cela doit vous coûter la vie...

Vous ne pouvez voir ce qu'il y a plus bas... Jetez-vous sans hésitation car vous ne craignez pas les chutes. L'écran scrolle dans tous les sens.

Lorsque vous lancez votre hache, celle-ci ne part pas tout droit. Elle monte un peu en l'air puis descend comme dans la réalité. Soyez donc précis et placez-vous à bonne distance de l'ennemi, qui vous tire aussi dessus.

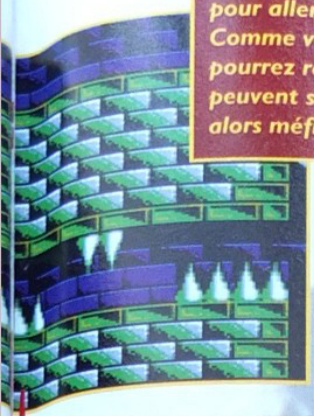


C'est aussi un jeu d'aventure, car vous pouvez emprunter plusieurs chemins pour passer le niveau. Ici, vous sautez sur une dalle qui s'effrite sous votre poids et évitez ainsi pas mal de dangers, mais peut-être aussi des options intéressantes ?...

COMMENTAIRE

Vous avez beaucoup de chance ! Non seulement la maniabilité est excellente mais en plus, le personnage est riche de par la qualité de son animation, ce qui lui donne un certain réalisme. Une chose importante aussi, c'est le nombre d'options et d'armes que vous trouverez et qui rendent ce jeu très complet. Il faut avouer que les musiques et les effets sonores auraient pu être mieux mais ce n'est pas très important. Les personnages et les différents monstres sont bien animés et bien dessinés. Les graphismes en général sont chauds en couleurs et l'on trouve parfois des détails sympathiques comme des torches accrochées aux murs, des squelettes... C'est agréable ! Sachant en plus qu'il vous faudra de longues nuits de plaisir pour en venir à bout, c'est un titre intéressant.

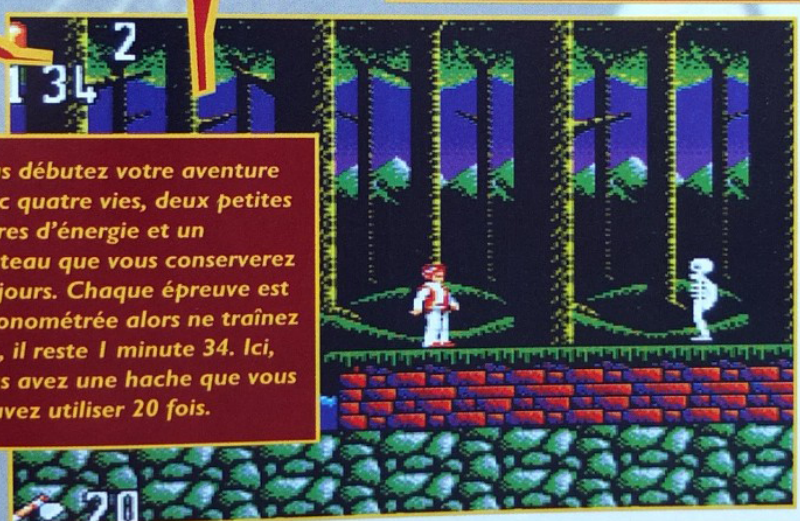
Ici, vous passez à travers la dalle pour aller chercher une option. Comme vous sautez très haut, vous pourrez remonter par là. Des pics peuvent sortir de tous les côtés, alors méfiance pour la suite !



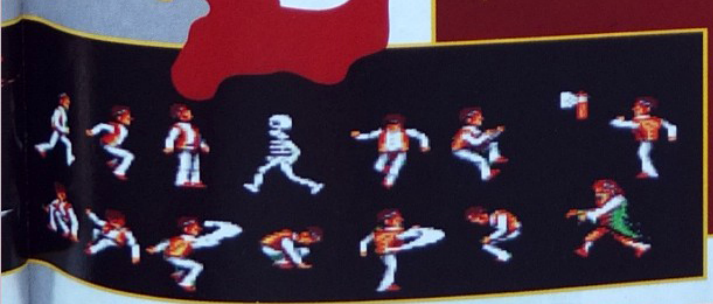
Essayez de passer à travers les murs pour découvrir des passages secrets...

Dracula

Vous rencontrerez un super monstre dans chaque niveau !... et il faudra une technique bien précise, à chaque fois, pour le vaincre. Par exemple au second niveau, il faudra uniquement l'éviter plusieurs fois. De temps en temps, des options "armes" peuvent apparaître pour vous aider à passer ces épreuves.



Vous débutez votre aventure avec quatre vies, deux petites barres d'énergie et un couteau que vous conserverez toujours. Chaque épreuve est chronométrée alors ne traînez pas, il reste 1 minute 34. Ici, vous avez une hache que vous pouvez utiliser 20 fois.



Voici les mouvements du personnage et quelques-uns des monstres (squelette, mort-vivant, araignée, serpent, scorpion, chauve-souris...). Vous pouver sauter, vous baisser, vous battre au couteau ou avec d'autres armes (torche de feu, hache, pierre...) dans toutes les positions, vous pouver faire s'écrouler certaines parties du sol et faire descendre des plates-formes.

MASTER SYSTEM

Dracula

SON

Bip, bip, bop... Pas trop énervants, heureusement !

GRAPHISME

Colorés et agréables à regarder, mais parfois pauvres

ANIMATION

Un personnage riche en mouvements, pas saccadé du tout

MANIABILITÉ

Aucun problème de déplacement, c'est un vrai plaisir

✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : SONY IMAGESOFT
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 7
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : NON

\+ Les mouvements du personnage
\+ Le nombre d'armes et d'options
\+ Les monstres de fin de niveaux
\- Pas assez de monstres différents
\- Juste 2 niveaux en mode "Facile"

89%

Hook

Une fois la tenue du Peter Pan d'antan endossée, vous devez traverser une dizaine de niveaux afin de rencontrer le Capitaine Crochet et espérer délivrer les enfants retenus prisonniers sur son navire. L'Ile de Nulle Part paraît bien vaste et il faudra beaucoup de courage pour défier les pirates et les saltimbanques qui infestent l'endroit.

Attention à cet ermite avec sa morphologie proche d'un Bigfoot ! Il risque de vous faire perdre plus d'une vie, comme tous les boss de fin de niveaux d'ailleurs. Jusqu'au Captain Hook qu'il faudra battre sur son propre terrain... Sois rusé, Peter !

Peter Pan est de retour... malgré lui ! Ayant grandi, il s'est assagi (on pourrait parler de gâtisme dans le cas présent), jusqu'à oublier ses premières aventures extraordinaires. Mais le Capitaine Crochet se souvient, lui. Il se rappelle avoir perdu la bataille vingt ans auparavant et ne rêve que de vengeance. C'est pourquoi, un beau soir, il kidnappe les deux jeunes enfants de Peter adulte, pour pousser ce dernier à venir les chercher dans le monde de l'Ile de Nulle Part. Une nouvelle aventure s'annonce...

Évitez de tomber dans le vide, car cela vous serait fatal !

La "poussière enchantée" donne des ailes à Peter Pan. Une fois saupoudré, et son compteur de vol rempli au maximum, il peut à nouveau s'élancer dans les airs, des souvenirs plein la tête. Peut-être pourra-t-il récupérer ainsi son épée magique, qui lui permet de terrasser les ennemis de loin... Attention à ne pas se faire toucher cependant, car il la perdrait automatiquement... pour la retrouver dans un niveau supérieur !

COMMENTAIRE

J'aurais préféré une loi contre les jeux énervants du fait d'une très mauvaise collision des sprites, plutôt qu'un décret en faveur d'épileptiques imaginaires... Hook ne me serait alors pas tombé entre les mains ! De plus, la lenteur du personnage ne donne que trop peu de rythme à l'action. Seule la musique mérite qu'on s'intéresse à cette cartouche. À peine moyen !

■ GAME GEAR ■

SON | GRAPHISME | ANIMATION | MANIABILITE

✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : SONY IMAGESOFT
TAILLE CARTOUCHE : 4 Mb
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 10
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : 3

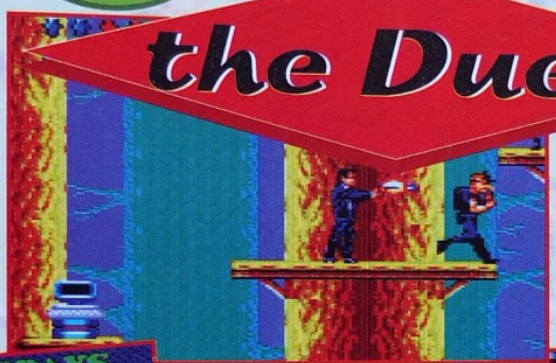
70%

007 James Bond

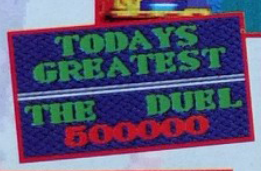
the Duel

Sean Connery, bien mal en point ces derniers temps (il est atteint d'un cancer à la gorge), est l'acteur qui transposa à l'écran sans doute le plus brillamment le héros de Ian Flemming, j'ai nommé James Bond. Aussi, serez-vous à la hauteur pour vaincre, comme il sut le faire avec classe dans ses films, dealers et membres de La Pieuvre, sorte de secte du Mal, redoutée pour ses projets de destruction de la planète ?

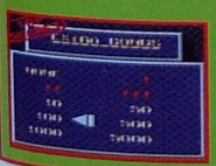
Sur le navire (première mission très secrète), délivrez les otages et désamorcez les bombes cachées dans des valises en métal à faible densité, puisque suspendues dans les airs...



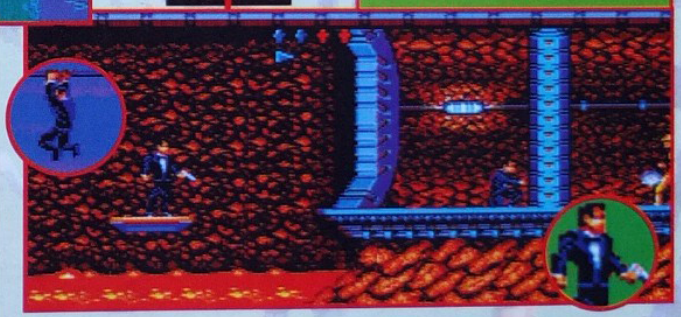
Sur une plate-forme au-dessus de la lave, une flèche vous indique quelle direction à suivre, Walter PPK au poing, capable de lourder des pastos aussi grosses que la tête de B.H.L., en prévision d'éventuelles rencontres avec des espions déguisés en colonialistes, mitraillette à la main. Une petite partie de l'un des derniers niveaux, révélée exclusivement pour vous, chers lecteurs !



Toute l'aventure se résume en un duel (c'est le titre !) avec les mafieux du coin. La mise à prix de la tête de James ne cesse d'augmenter au fur et à mesure des missions. Jusqu'à 500.000 dollars ! À moins que ce ne soit 500.000 points de bonus, en plus des vies supplémentaires que vous pouvez grapiller lors des stages bonus pour les glorieuses fins de niveaux, dans un style proche de la Roue de la Fortune.



La jungle équatoriale et certains membres de la jungle urbaine vous attendent dans ce niveau. Agrippez-vous aux lianes et montez jusqu'à la cime des séquoias pour avoir une vue plus globale des problèmes que vous risquez de rencontrer. Une borne de sauvegarde a été prévue pour aider le héros. Un malheur est si vite survenu...



COMMENTAIRE

Pour ce jeu, je vous propose de participer à un "Chiffres et des Lettres" un peu spécial. Dans le désordre : U - B - D - E - A. Je vous laisse deviner tout en vous donnant des indices : son pourri, clignotements, animation ultra-lente et maniabilité aléatoire. Alors ? (Réponse évidente : DAUBE)

■ GAME GEAR ■

SON | GRAPHISME | ANIMATION | MANIABILITE

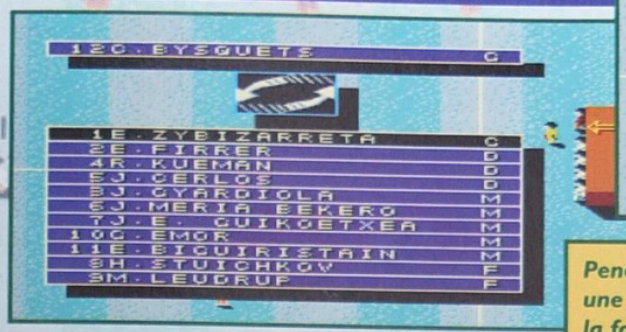
✦ PLATES-FORMES ✦

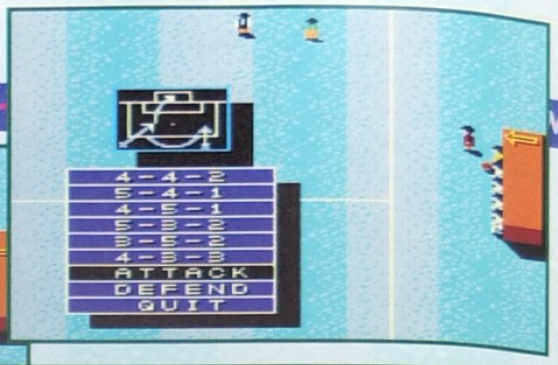
ÉDITEUR : DOMARK
TAILLE CARTOUCHE : 2 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 7
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : 2

60%

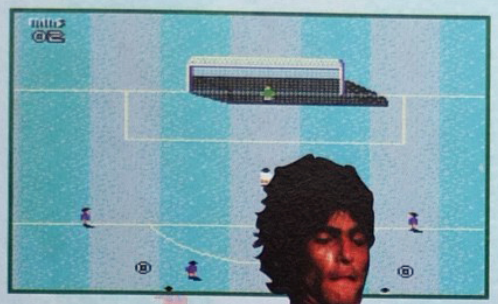
SENSIBLE

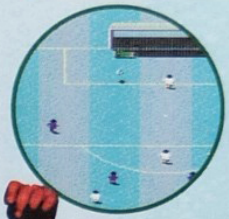
Saviez-vous que la taille d'un terrain de football pouvait aller de 45 à 90 mètres de largeur et de 90 à 120 mètres de longueur ? Pour Sensible Soccer, le terrain est carré, 90 mètres sur 90 et si vous ne le croyez pas, jetez donc un œil sur la Préview du mois précédent où vous verrez le terrain en entier ! Tous les jeux ont une histoire, et les jeux de football aussi. Par exemple, l'histoire d'un joueur célèbre ou encore celle d'un jeune enfant, passionné de football qui, à force d'entraînement et de volonté, est devenu le meilleur buteur du monde... Sensible, quant à lui, est différent ! Son histoire, c'est tout simplement celle que vous avez envie d'imaginer... Cela pourrait être par exemple la victoire de la France au Championnat du Monde !





Pendant le match, lorsqu'il y a un arrêt de jeu pour une touche, un corner, etc., vous pouvez modifier la formation de votre équipe et opérer un changement de joueur.

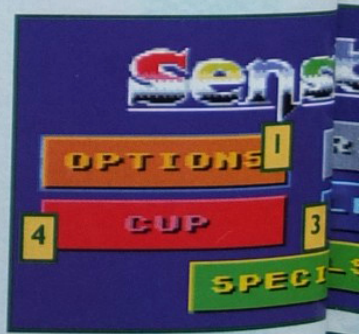




Vous contrôlez un joueur lorsqu'il a le numéro au-dessus de sa tête. Sinon, attendez que la balle s'approche d'un footballeur et lorsqu'il a le numéro, déplacez-le pour attraper le ballon et dribbler. Vous verrez, c'est très pratique.

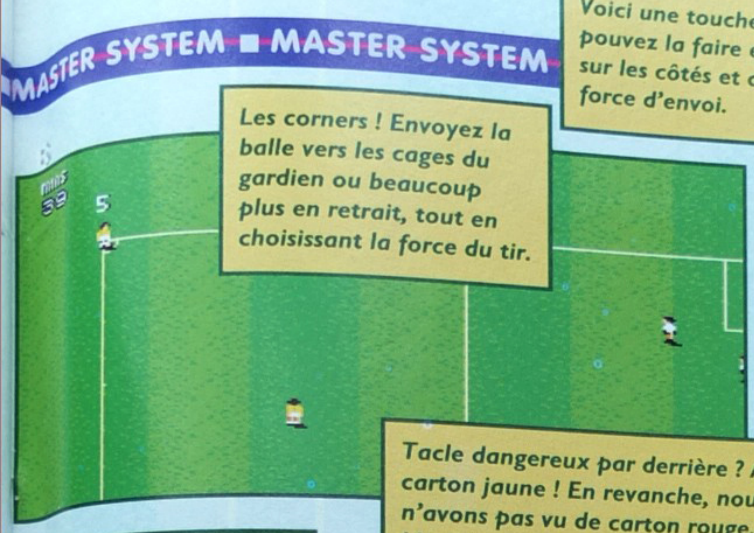
COMMENTAIRE

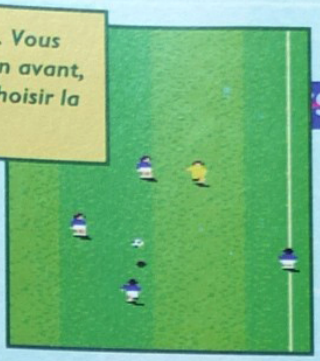
Rares sont les jeux de foot sur Master System à enthousiasmer les testeurs de Mega Force. Sensible Soccer appartient à cette catégorie de simulations sportives qui, malgré de petits moyens (cartouche de 2 Mb), malgré une bande-son franchement pauvre (mieux vaut jouer avec un walk-man sur les oreilles) et des graphismes simplifiés à l'extrême, parvient à séduire l'amateur sans trop de problèmes. Les raisons : une animation extraordinaire et une maniabilité que l'on ne trouve même pas sur certains foot sortis sur Megadrive. Tout est réalisable : passes longues ou courtes suivant le temps de pression du doigt sur le bouton, courbes plus ou moins importantes pour les touches, parfait dosage des effets sur le ballon lors des corners et autres tirs des 25 mètres, etc. Sans parler des options comme le choix du type de terrain (dur ou verglacé, par exemple), le mode deux joueurs, ou les quatre Coupes à disputer pour les 64 équipes sélectionnables. Étonnant !



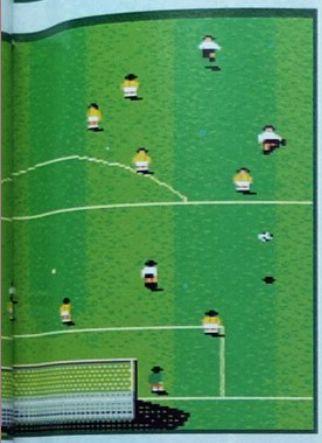
Voici une touche. Vous pouvez la faire en avant, sur les côtés et choisir la force d'envoi.

Les corners ! Envoyez la balle vers les cages du gardien ou beaucoup plus en retrait, tout en choisissant la force du tir.





Tacle dangereux par derrière ? Alors carton jaune ! En revanche, nous n'avons pas vu de carton rouge... L'arbitre n'apparaît pas sur le terrain, vous entendez seulement son sifflet parmi les bruits de la foule.

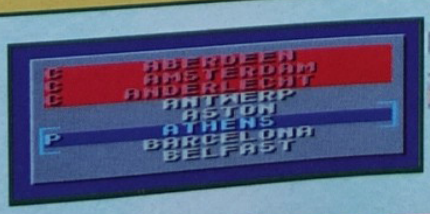


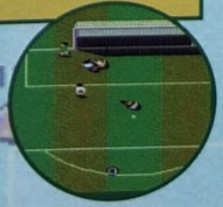
Avant le match, regardez la formation de l'équipe adverse et choisissez la vôtre.

SOCCER

1) LES OPTIONS : durée du match (3, 5, 7 minutes), deux niveaux de difficulté, équipes de club ou équipes internationales, manette à 1 ou 2 boutons et musique dans les menus.
2) LE MATCH AMICAL : choix du type de terrain (normal, sec, dur, glacé, boueux, mouillé, tendre ou hasard) et des deux équipes.
3) LA LEAGUE : choix du type de terrain, du nombre d'équipes (2 à 20), du nombre de points marqués pour un match gagné (2 ou 3 points) et du nombre de fois que l'on rencontre une équipe (1, 2 ou 3).
4) LA COUPE : choix du type de terrain, du nombre d'équipes (2, 4, 8, 16, 32 ou 64), du match simple ou aller-retour, des prolongations, de la règle des buts à l'extérieur.
5) LES COUPES SPÉCIALES : choix de participation à quatre Coupes différentes (Coupe des clubs champions, Coupe de l'EUFA, Coupe d'Europe et super Coupe d'Europe).

Les coups francs avec mur ! Très spectaculaires car c'est le meilleur moment pour donner un maximum d'effet à la balle. La balle peut rebondir sur les poteaux.





MASTER SYSTEM

SENSIBLE SOCCER

SON

Des bruits de foule proches des sons émis par un Schmürz enroué

GRAPHISME

Simples mais efficaces pour différencier les types de surface

ANIMATION

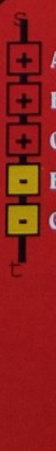
Malgré la petitesse des joueurs, tout se voit et ça "speede" !

MANIABILITÉ

Deux boutons pour tout faire, sauf les coups de boule à l'arbitre !

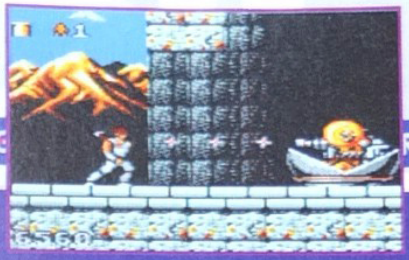
FOOTBALL

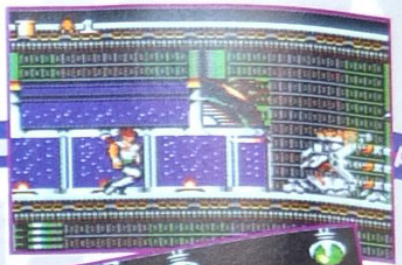
ÉDITEUR : SONY IMAGESOFT
TAILLE CARTOUCHE : 2 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NOMBRE D'ÉQUIPES : 64
TYPES DE SURFACE : 7
NOMBRES DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : NON



+ Animation surprenante
+ Excellente maniabilité
+ Options utiles !!!
- Bruitages zarbis
- Graphismes peu recherchés

89%





En tout, cinq niveaux à traverser afin d'accéder au Maître et l'éliminer comme il se doit. Strider commence sa quête par la Forêt Interdite, qui mène au Château Métropolis donnant sur le Labyrinthe Alien, jusque sur les toits d'où il est possible de voir le Repaire du Maître. Les ennemis sont nombreux, tout comme les pièges. De bons réflexes serviront à défaire les larves aliens et tous les sbires métalliques du Maître. Une ambiance très "T2, Judgement Day" !

Savez-vous à quoi devrait ressembler un gladiateur des années 3.000 ? À Strider ! Soit un demi-dieu en armure étincelante, sur-entraîné et ultra-souple, doté d'une épée laser —que j'aimerais avoir à la Rédaction lorsqu'il faut calmer Manu— et de shurikens mortels. Utile, voire indispensable, pour sauver la Princesse Magenta dont on est forcément amoureux et qui vient de se faire enlever par un sorcier appelé Le Maître...

Comme vous pouvez le constater, les programmeurs ont mis l'accent sur l'animation du héros. Le joueur prend véritablement possession de ce gladiateur des temps futurs. Celui-ci glisse vers les ennemis, fait des roues dans les airs pour éviter les tirs, et s'accroche, telle une araignée, aux parois et aux lianes du royaume du Maître. Une belle réussite !

STRIDER RETURNS

Journey from Darkness

Les boss de fin de niveaux font très "Comics" américain. Ne pas se laisser impressionner et foncer dans le tas n'est pas toujours la meilleure stratégie à adopter. Savoir être patient et frapper au moment opportun (surtout lorsque Strider est protégé comme c'est le cas ici) procure des victoires souvent plus faciles.

COMMENTAIRE

Un jeu proche de Wolfchild dans le concept, sauf que l'animation de Strider est franchement mieux réussie. Idem côté sonore. Les graphismes, sombres et contrastés, sont, eux aussi, identiques. Seuls le scénario et la maniabilité (saut imprécis) pèchent. Un jeu de plateaux agréable, quoiqu'un peu trop facile.

■ GAME GEAR ■

✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : US GOLD
TAILLE CARTOUCHE : 2 Mb
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : 4

83%

LES SEGA BOUTIQUES TOUJOURS PLUS FORT...

SEGA

INNELEC

MINI HOBBY
14, Rue Paul Pioda
01100 - BOURG EN BRESSE
TELE QUI FUME
5, Avenue Gambetta
02000 - LAON
LOCASAT 02
72, Rue Raspail
02100 - ST QUENTIN
VIDEO GAME
10, Rue de la Buerie
02200 - SOISSONS
DISC-FM
15, place du Marché Couvert
02300 - CHAUNY
ETS DEBAS
6, Rue Emile Marlot
02310 CHARLY/sur MARNE
CHATEAU FRILEUX INFORMATIQUE
Rue des Garats
02400 - BRASLES
PHOTORAMA PHOX
90 Bld de Courtais
03100 - MONTLUCON
BALLON ROUGE
10/12, Rue Burnol
03200 - VICHY
POINT INFORMATIQUE
7Bis, Bd Mirabeau
04100 - MANOSQUE
L'ARTISANAT
1, Rue Centrale
05100 - BRIANCON
SUPER GAMES
26, Rue Assalit
06000 - NICE
MONSARD VIDEO
25 Allée Monsard
06370 MOUANS SARTOUX
GAME'S
7, Bld Kennedy
06800 CAGNES SUR MER
MARGAUX GAMES
13, Place Parmentier
07200 - AUBENAS
FAN TRONIC
58, Bd L. Pierquin
08000 - WARK
CLE DE SOL CHARLEVILLE
64, cours Briand
08000 CHARLEVILLE MEZIERE
US GAME
3, rue Gambetta
08300 SEDAN
LEROUX
12 Rue du Thier
08300 RETHEL
ZAIA
9 Rue du Temple
08400 VOUZIERS
ETS BATTAGLIAT
38, Rue Gambetta
08800 - REVIN
PHOTO VIDEO CONSOLE
C.Cial Pyresud
09100 - PAMIER
TROPIC VIDEO
8, Quartier Lanal
09250 - LUZENAC
Ets EPPE
7/9, Place Foch
10000 - TROYES
JP MICRO
5, bis avenue du Chateau
10100 - ROMILLY /Seine
CANAL VIDEO
4, Rue Thiers
10120 - ST ANDRE LES VERGERS
PHOX SODIMAC
Cial Salvaza
11000 CARCASONNE
VIRUS
7, rue Droite
12100 - MILLAU
DELTA LOISIRS
18, square Belsunce
13001 - MARSEILLE
ULTIMA MARSEILLE
26, Rue La Palud
13001 - MARSEILLE
MULTI VISION
39, Bld Philippon
13004 MARSEILLE
AXE INFORMATIQUE
92, Cours Julien
13006 - MARSEILLE
CALCULS ACTUELS
49, Rue du Paradis
13006 - MARSEILLE
HIFI PHOTO SERVICE
16/18, Pl.Notre Dame du Mont
13006 - MARSEILLE
SATUS
40, Cours Sextius
13100 - AIX EN PROVENCE
ULTIMA AIX
40 Cours Sextius
13100 AIX EN PROVENCE
DELTA VITROLLES
Galerie Marchande
13127 - VITROLLES
MEGA VIDEO
28, Rue Carnot
13140 - MIRAMAS
DELTA LOISIR
64, Avenue Pantini
13272 - MARSEILLE CEDEX 08
LA PUCE INFORMATIQUE
16, Rue Concert
13300 - SALON DE PROVENCE
OSS
191 Rue Maréchal Joffre
13300 SALON DE PROVENCE
MEGA VIDEO
1, Bd Paul Pain Levé
13800 - ISTRES
LOGICIEL LAND
30, Rue de Bras
14000 - CAEN
VIDEOMER
C.Cial Côte de Nacre
14000 - CAEN
PHOT CLUB VIDEO
11, Rue de la Résistance
14100 LISIEUX
EXPERT QUALITECHNIQUE
24, Rue d'Alençon
14100 - LISIEUX
MORE
Galerie Marchande Champion
14150 - OUISTREHAM
BEST GAME VIDEO
9, Rue Isle de France
14400 - BAYEUX
CAMARA RIOM
20, Rue du Cdt Monier
15400 - RIOM LES MONTAGNES
JEUX & LOISIRS
17, Rue Alsace Lorraine
17100 - SAINTES
TANDY HUMEAU
3, Rue des Bains
17200 - ROYAN
ETS PINEAU
26, Rue Foutaire
17300 - ROCHEFORT
TANDY PINEAU
C/CIAL les 4 Anes
17300 - ROCHEFORT
BUROMAT
3, place de l'église
17310 - ST PIERRED'OLERON
PHOTO RUSH

STUDIO ANDRE
Placede la République
17500 JONZAC
AUDIDIA
22 Route de la Rochelle
17700 SURGERES
JEUX ET REVES
12, Rue Moyenne
18000 BOURGES
AUROI
2 Place Raymond Vallois
18500 MEHUN/YVRE
MOBIS
Route de Clermont
19200 - USSEL
BLANC MUSIC
6, Rue Stéphanopoli
20000 - AJACCIO
COPY SERVICE
23, Rue de la Méditerranée
20000 - AJACCIO
EBM SEQUENCE
Résidence les Dauphins
20090 - AJACCIO
MICRO STAR
C.Cial Les Salines
20090 - AJACCIO
PHOX BALDUCCHI
La RocadeCCIAL
20200 BASTIA
PHOTO DISQUE MUSIQUE
27 Bd Paoli
20200 BASTIA
TOP GAME
5, Boulevard Giraud
20200 - BASTIA
VIVACE MICROMEDIA
3, Rue St Francois
20200 - BASTIA
DISCO VIDEO
C. Cial Super U
20215 - FOLELLI
DISCO VIDEO
Route de la Plage
20230 - SAN NICOLAO
BON POINT
Rue Albert 1er
20260 - CALVI
TENGA
68, Rue Monge
21000 - DIJON
JMK DISTRIBUTION
C. Cial St Jacques
21200 - BEAUNE
NERAUX
4, Rue de la Poissonnerie
22100 - DINAN
MELODY DIGITAL
16, rue de l'Oise
22500 - PAIMPOL
EURODIFFUSION
LE CLUZEAU
24300 - ST MARTIAL VALETTE
ARKADOID
110, Rue du Nattant
25000 - BESANCON
ETS MONNOT
42, Rue de Belfort
25000 - BESANCON
VIDEO GAME 25
1 Rue de la République
25000 BESANCON
EXPERT MARTINEZ
ZAC Les Charbonneries
26500 - BOURG LES VALENCES
TECHNOLOGIE DE POINTE
69, Rue de Vienne
27140 - GISORS
ENERGY INFORMATIQUE
6, Rue des Bouchers
28000 - CHARTRES
TEDDY DOLL
Le Clos Gouronnet
28400 - NOGENT LE ROTROU
PHOX GRENIER
96 Rue Jean Jaurès
29200 BREST
MAJUSCULE BOURHIN
5 Rue des Boucheries
29551 QUIMPER
TELE MICRO VIDEO
Route de Pluvorm
29600 ST MARTIN DES CHAMPS
GMO
KERHOULADUEN
29680 - ROSCOFF
ULTIMA NIMES
4, Rue des Greffes
30000 - NIMES
PHOX PANORAMA
Espace St Cendre
30200 BAGNOLES/CEZE
PIXI SOFT
1, Rue de Metz
31000 - TOULOUSE
GITI
CCial Route de Toulouse
31330 GRENADE S/GARONNE
TANDY LA SOLUTION
8, place de la Paix
31600 MURET
DOCK GAMES
4, Rue du Pas St Georges
33000 - BORDEAUX
EVASION VIDEO
2 Place Ravezies
33000 BORDEAUX
GAME LAND
274, Rue Ste Catherine
33000 - BORDEAUX
LOISIRS MICRO
59, Rue Huguerie
33000 - BORDEAUX
HIFI NON STOP
1 Résidence Leclerc
33210 LANGON
SOURISOFT
57, rue Clément Thomas
33500 - LIBOURNE
SVP
C.C.R. Polygone
34000 MONTPELLIER
CASSIUS
Bis bis rue André Michel
34090 - MONTPELLIER
SORO
7 Rue Fourriers
34500 BEZIERS
SUPER GAMES
1, Rue Corneillon
34500 - BEZIERS
VIDEOMANIA
Parking Intermarché
34990 JUVIGNAC
PARADIS DES JEUX VIDEO
3, Av. St Germain
35000 - RENNES
MEGAGAMES
36, Rue Pasteur
35300 - FOUGERES
EXPERT LE BRETON FRERES
9, Rue du Rocher
35510 - CESSON SEVIGNE
PHOX RUSH
13 Rue Daniel Casanova
36100 ISSOUDUN
LEXUS
Rue du Champs de Foire
36170 ST BENOIT DU SAULT
RIBANBELLE
38, Rue Grande
36200 - ARGENTON S/CREUSE
DOCK GAMES

ULTIMA GAME'S
97, avenue Grammont
37000 - TOURS
TANDY ICM
Route de Tours
37500 - CHINON
DOCK GAMES
17, Av. Félix Viallet
38000 - GRENOBLE
DRAGON GAMES
57, Grande Rue
38160 - ST MARCELLIN
ETS REBOUD
1 Rue de la République
38260 LA COTE ST ANDRE
STUDIO ST JEAN
65, Rue de la République
38440 - ST JEAN DE BOURNAY
ROUGET ISLE VIDEO
10, Avenue de Turenne
39000 - DONS LE SAUNIER
GERARD RIOT
18 Rue de Besançon
39100 DOLE
MEGABITS
40, R Veilles Boucheries
39100 - DOLE
ETS ROBARDET
ZAC Intermarché
39110 - SALIN LES BAINS
MICRO FUN
48, Rue Beauvoir
41000 - BLOIS
FANEN
25 Place de la République
41100 VENDOME
PHOX DAVAU
36 Rue Paul Boncour
41100 ST AIGNAN
SELECT VIDEO
44, rue P.Henri Mauger
41700 CONTRES
VIDEO GAMES LAND
27, Rue Jean Jaurès
42300 - ROANNE
MAGASIN MICHEL
13, Place des Promenades
42300 - ROANNE
MICRO CONTACT
70, Rue Chaussade
43000 - LE PUY EN VELAY
TUFFERY
LE MOULIN - LE BOURG
43300 CHASTEL
ETS PASQUIER
CCial Malakoff
44000 NANTES
GAME OVER
12 Rue JJ Rousseau
44100 NANTES
GAME OVER
2 Av des Platanes
44500 LA BAULE
TERRIEN
46, Rue Jean Jaurès
44600 - SAINT NAZAIRE
MICROMANIE
C. Cial Le Sillon
44800 - SAINT HERBLAIN
PHOX CHANU
Place Centrale Bellevue
44800 ST HERBLAIN
EUREKA
Halles Chatelet
45000 ORLEANS
MAJUSCULE ESPACE PA
13, Place du MI Leclerc
45000 ORLEANS
VIDEO PLUS
CCIAL 2002
45100 ORLEANS LA SOURCE
AMICOROUETE
56, Grande Rue
45150 - JARGEAU
RECRE A JEUX
51, Rue Dorée
45200 MONTARGIS
TANDY MONTARGIS
48, Rue Jean Jaurès
45200 - MONTARGIS
CONSOLE ET VOUS
22, Rue des Carmes
46000 - CAHORS
BOUTIQUE SOLIGNAC
3 Av L. Conte
46500 GRAMAT
TROPIC LOISIR
4, Rue de l'épine
48000 - MENDES
PHOT MARCEL
Place Thiers
48100 MARVEJOL
DOCK GAMES
41, Rue Boisnet
49100 - ANGERS
GAME OVER
19, rue St Julien
49100 - ANGERS
PERRUSSON
Rue d'Orleans
49400 SAUMUR
BUREAU SERVICE PLUS
15, Rue de Belle
50000 - SAINT LO
CLE DE SOL CHALON
4, rue Lochet
51000 - CHALON S/Marne
CLE DE SOL REIMS
2, rue de l'Etape
51100 - REIMS
HARMONIE
13 & 15, Rue Bouvier-Sassot
51120 - SEZANNE
ELECTRO LOISIRS
5, Rue de la Juiverie
51200 EPERNAY
TELE ALEX
13 Rue Carnot
54190 VILLERUPT
STUDIO MARCEL
58, rue Franchepre
54240 - JOEUF
ESPACE VIDEO
3, Av du Pdt Wilson
56000 - VANNES
LA BOUQUINERIE
7, Rue du Port
56100 - LORIENT
MAJUSCULE BLAYO
24 Rue Albert Demun
56300 - PONTIVY
GOLDEN GAMES
6, Place du Luxembourg
57100 - THIONVILLE
CORATEL
39 Ter, Avenue Colbert
58000 NEVERS
MICROLOFT
23, Rue de Rempart
58000 - NEVERS
FURET DU NORD
Grand Place
59000 LILLE
IMAGE IN
130, Rue du Fg Douais
59000 LILLE
VIDEO IN
57, Rue du Pont Neuf
59149 - BOUSIGNIES S/ROC
ETS BONNEL
19, rue Bernonville
59165 - AUBERCHICOURT
EXPERT LAFFORGE
43, Rue Paul Machy
59240 - DUNKERQUE

TANDY ARMENTIERES
24, rue des Déportés
59280 ARMENTIERES
SHOP PHOTO VIDEO
44, avenue d'Amsterdam
59300 VALENCIENNES
ART PHOTO VIDEO
19, Place Saint Pierre
59330 - HAUTMONT
DOP INFORMATIQUE
8, rue du Petit Seminaire
59400 CAMBRAI
ICAR INFO
10 Rue du 11 Novembre
59400 CAMBRAI
DUPRET
18 Rue du Mons
59440 AVESNE/ HELP
DP ZOOM 2000
ZAC Auchan
59494 - PETITE FORET
US GAME'S
195, rue de la Mairie
59500 DOUAI
MVI
11 Rue du Maréchal Leclerc
59544 CAUDRY
DISTRAM
35, Avenue de France
59600 - MAUBEUGE
VIDEOMAT
11, Avenue de la Gare
59600 MAUBEUGE
GNG
9, Place de l'Hôtel Dieu
60000 - BEAUVAIS
INFO FACILE
7, Rue Pierre Jacoby
60000 - BEAUVAIS
KONNEXION
20, place Paul Eluelette Duhalde
61100 FLERS
KENY
Rue Maurice Ravel
61200 ARGENTAN
EXPERT JOUAN
20 Rue de la Chaussée
61201 ARGENTAN
TANDY ARRAS
10, rue de la Tailleriee
62000 ARRAS
LIBR.PAPETERIE DUMINY
48, Rue Faidherbe
62201 - BOULOGNE S/MER
CONSOLE GAMES
102 bis, Route de Lille
62300 LENS
EXPERT PRUVOST
96, Rue de Dunkerque
62500 - ST OMER
MICROCIEL
2, Place Pierre Bonhomme
62500 ST OMER
SHORT CIRCUIT
68 Rue St Jean
62520 LE TOUQUET
ETS BARDET
JMB KID
63000 - CLERMONT FERRAND
GAME DISC
45 Rue du Port
63000 CLERMONT FERRAND
GAME DISK
2 Rue Notre Dame
63000 CLERMONT FERRAND
SEQUENCE NEYRIAL
NEYRIAL CENTRE CALCUL
63000 - CLERMONT-FERRAND
MAGASIN PETIT CLOWN
67-69, Rue du Commerce
63200 - RIOM
BUREAU SERVICE
6, Bld Albert Buisson
63500 - ISSOIRE
GALERIE BEARNAISE
21 Rue de la République
64000 PAU
LIBERTE VIDEO
2, Bd Félix Mercadier
66000 - PERPIGNAN
STAR GAMES
2, Rue Lafayette
66000 - PERPIGNAN
PAPETERIE LA MUSE
146, avenue du Gal de Gaulle
66500 - PRADES
ETS FRITCH
54, Grande Rue
67140 - BARR
PHOTO ASSMANN
104, Grande Rue
67560 - HAGUENEAU
MEGASOFT COLMAR
12, Rue du Rempart
68000 - COLMAR
ORDILAND
13, Rue Huguwald
68100 - MULHOUSE
PHOTO VIDEO KELLER
115, Rue de la République
68502 - GUEBWILLER
FORMULE INFORMATIQUE
39, Pl.Delattre de Tassigny
68800 - THANN
NEW ATLANTIS
14, Rue Bechevin
69007 - LYON
INFO GAME
113, Rue Anatole France
69100 - VILLEURBANNE
ACTION INFORMATIQUE
4, Rue d'Alsace Lorraine
70000 - VESOUL
VIDEO GAME 70
18 Rue du Breuil
70000 VESOUL
JM GUENOT
6, Rue Aristide Briand
70300 - LUXEUIL LES BAINS
ANTOINE SA
11 Av. J. Parisot
70800 ST LOUP S/SEMOUSE
BONIN
89, Grande Rue
71500 LOUHANS
EXPERT MERLIN
CCial la Croix Bouthier
71800 VARENNES S/S DUN
CARTOUCHE
C/Cial République
72000 - LE MANS
PIVRON
17 Rue Carnot
72400 LA FERTE BERNARD
CASTEL HIFI
CCial Leclerc
72500 CHATEAU DU LOIR
RATEL
7 Rue de la République
73500 MODANE
NEURONES BOUTIQUE
11, Rue de la Préfecture
74000 - ANNECY
LMS
6, Rue d'Arras
75005 - PARIS
ODEON
7, Rue de la Valette
75005 - PARIS
SCORE GAME
17, Rue des Ecoles
75005 - PARIS
STOC GAME
3, Rue d'Arras
75005 - PARIS

ILLEL
86, Bd Magenta
75010 - PARIS
CLIC PHOTO
88, Bd BEAUMARCHAIS
75011 - PARIS
DCC
6, Place Léon Blum
75011 - PARIS
LEADER GAME
8, Rue J.P. Timbaud
75011 - PARIS
MEGA POWER GAMES
29, Rue des Boulets
75011 - PARIS
MYSTIC GAMES
116, Av. Parmentier
75011 - PARIS
STOC GAME
44, Rue de Malte
75011 - PARIS
PINTEL
16, Rue Fabre d'Eglantine
75012 - PARIS
POWER GAME
31, Rue de Reuilly
75012 - PARIS
TRY GAME
25, Rue Pecuet
75015 - PARIS
SHOOT AGAIN
145, Rue de Flandre
75019 - PARIS
CONSEIL COMPUTER
20, Quai Cavelier de la Salle
76100 - ROUEN
CHICK LOISIR
11, Place Desgenetais
76210 - BOLBEC
EXPERT BLONDEL
C.Cial Gruchet
76210 - BOLBEC
D V M
9, Place Guillaume le Conquérant
76260 - EU
STUDIO PASCAL
181, Rue de la République
76320 - CAUDEBEC LES ELBEUF
VIDEO POINT
C/Cial de la Hétrai
76330 - NOTRE DAME GRAVENCHON
ALPHA 0
8, rue Felix Faure
76430 ST ROMAIN
SILVER GAME
10, Rue Jean Baudoin
77000 - MELUN
LANGHIN GAY
65, Rue du Cdt Bergé
77100 - MEAUX
BD VIDEO
Place du Vieux Marché
77130 - MONTEREAU
CAPOREL
19, Rue Sanson
77140 - NEMOURS
ATELIER LAURENT PHOTO
15, rue Val
77160 - PROVINS
PHOX PHOTOSCOPE
23, rue des Marchés
77400 - LAGNY
PHOTO VIDEO CENTER
456 Ter, Av.de la Résistance
77500 CHELLES
FAIR PLAY
27, rue de Pologne
7800 ST GERMAIN EN LAYE
GAMES LOC
66, Rue du Gl de Gaulle
78120 - RAMBOUILLET
AL CONSEIL
59, Route de Sartrouville
78230 - LE PECQ
CITY GAME
57, Bd Robespierre
78300 POISSY
ADB
8, Av. Jean Jaurès
78500 - SARTROUVILLE
DOCK GAME
8 Rue de Rampart
79000 NIORT
MICRO NIORT
12, Passage du Commerce
79000 - NIORT
AUDIO TELEMENAGER
30 Place du Boel
79100 THOUARS
ESPACE MICRO
CCial Rond Point
80100 ABBEVILLE
SAT'ELITE
18, Place d'Arme
80300 - ALBERT
VIDEO JEUX
5, Rue André Tempez
80600 - DOULLENS
PHOX SVP
20 Rue Augustin Malroux
81000 ALBI
PHOX STUDIO VER
15 Rue de la République
82400 VALENCE D'AGEN
CHARLEMAGNE
50, Bd des Strasbourg
83000 - TOULON
CHARLEMAGNE RELAIS MAYOL
C.Cial Mayol
83000 - TOULON
HAPPY GAMES
18, Rue Castignon
83000 - TOULON
PHOTO IMERTE
3, place de la Liberté
83000 - TOULON
OPHELIE
Avenue Georges Clémenceau
83120 - SAINTE MAXIME
SIA LA VALETTE
C/Cial Grand Var Est
83130 LA GARDE
TANDY DRAGUIGNAN
5, Bd Gabriel Péri
83300 - DRAGUIGNAN
CHARLEMAGNE LA SEYNE
3, Av. Jean Jaurès
83500 LA SEYNE S/MER
CHARLEMAGNE LA SEYNE
2, Rue de la République
83500 - LA SEYNE S/MER
AZUR FELIX
Bd Felix Martin
83700 SAINT RAPHAEL
CAMARA IMAGE ET SON
Galerie Ciale du Centre Leclerc
83700 - ST RAPHAEL
ETS DONNER
Place Pierre Coulet
83700 - ST RAPHAEL
POINT INFORMATIQUE
17, Rue Giraud
84120 PERTUIS
PHOTO PERRAUDEAU
5 Rue Gambetta
85300 CHALLANS
THIBAULT
11, Rue du Gl de Gaulle
85350 - ILE DIEU
DOCK GAME
6, Rue Clavevrier
86000 - POITIERS

VIGA
27 Place Charles 7
86000 POITIERS
LORD VIDEO
121, Av. Jean Jaurès
86100 - CHATELLERAULT
BOURBONNAUD
5-7, Rue Darnet
87000 - LIMOGES
LOISIR JOUET
Rue Nicolas
87000 - LIMOGES
BERNARD & PASCAL GUZZY
17-19, Rue de France
88300 - NEUFCHATEAU
Ets BALLAND/DECAUX
1, rue Abel Ferry
88700 - RAMBERVILLIERS
TUB MUSIC
41, Rue St Martin
88800 - VITTEL
AUDITORIUM
10 Rue du Temple
89000 AUXERRE
AUDITORIUM
49 Grande Rue
89100 SENS
LOOK VIDEO 89
4, Rue Beaurepaire
89100 - SENS
MAGDELENAT
89310 CHATEL GERARD
COBRA VIDEO
88 Rue Carnot
89500 VILLENEUVE/YONNE
VIDEO GAME 90
210 Av Jean Jaurès
90000 BELFORT
CONSOLE GAMES
7, Rue Venelle B Franklin
91000 - EVRY
EVRY GAME
7, Venelle B. Franklin
91000 - EVRY
STUDIO D'AURELIE
C. Cial de l'Annette
91130 - RIS ORANGIS
CLUB VIDEO PHIL
35, Route de Fontainebleau
91200 - ATHIS MONS
GAME MASTER
10, Grande Rue
91290 - JUVISY
LVE
1, avenue des Marronieres
91560 CROSNES
ACCROPAD
156, Av. gabriel Péri
91700 - STE GENEVIEVE DES BOIS
BMC
110, Av.de la Division Leclerc
92160 - ANTHONY
ESPACE MICRO VIDEO
53, Rue Louise Michel
92300 - LEVALLOIS PERRET
MICROFOLIES
23, Rue de Buffon
92500 - RUEIL MALMAISON
PHOX AVERTY VIDEO
1bis, Rue de la Reunion
92500 - RUEIL MALMAISON
PHOX RECORD
151, rue des Lilas
93107 - LAS
PANTIN VIDEO CELINE
91 Ter, Av. Jean Lolive
93500 - PANTIN
VIDEOTIME
171, Rue P.V. Couturier
94140 - ALFOPTVILLE
INTERNATIONAL DISTRIBUTION
51, Av. des Pepinieres
94260 - FRESNES
PITGAMES
40, Rue des Laitières
94300 VINCENNES
PHOX PINEAU
7, ROUTE Monte Bello
94400 VITRY S/SEINE
2 MP
8, Av. de la République
94500 CHAMPIGNY S/MARNE
ESPACE JEUX VIDEO
Place de la Méditerranée
95200 - SARCELLES
PHOXSTUDIO HENRI
37, Grande Rue
95290 - L'ISLE ADAM
MAXI DISCOUNT
174, Av. Pierre Semard
95400 - ARNOUVILLE LES GONESSE
LECONTE
27, Rue du Gl de Gaulle
95880 ENGHEIN LES BAINS

EXPORT

a) REUNION

BEBE JOUET
Arcade Mosquée R.MI
Leclerc
97400 - ST DENIS LA REUNION
MICRO GAME
140, Rue du MI Leclerc
97400 - ST DENIS LA REUNION
SAM PLAYER
83, Rue JR Dodu
97400 - ST DENIS
INFORMATIQUE ST ANDRE
120, Av. Mondon
97440 SAINT ANDRE
GENERAL MARKETING SERVICE
28, Av. Charles Isautier
97410 - ST PIERRE REUNION
MICROSTORE
Galerie Continent
97490 - STE CLOTILDE

b) GUYANE

SAINTE CLAIRE
8, Rue de Merire
97300 - CAYENNE

c) GUADELOUPE

MICRO DIFFUSION
301, Pl. St François
97100 - BASSE TERRE

d) MAYOTTE

MAHORE INFORMATIQUE
BP 200
97600 - MAMOUDZOU

e) AFRIQUE

COMPUTER SERVICE
Rue Anselme Mebale
LIBREVILLE - GABON

L'ABONNEMENT BASTON !

STREET FIGHTER II'

sur MEGADRIVE

+

1 ABONNEMENT DE 6 MOIS À

MEGA FORCE

575 F

PORT COMPRIS

AU LIEU DE 755F*

En vous abonnant à MEGA FORCE pour 6 mois vous recevrez **EN PLUS** Street Fighter II' sur MEGADRIVE. Ne vous battez pas et faites vos comptes !

Faut être barje pour ne pas dire OUI !!!

A B O N N E M E N T

Bulletin d'abonnement , à découper ou recopier,
à renvoyer à : MEGA FORCE ABONNEMENTS, 103 Boulevard Mac Donald. 75019. PARIS.

OUI ! Je choisis l'abonnement de 6 mois accompagné du jeu Street Fighter II' sur Megadrive au prix de 575 F (port compris) :

❒ Je m'abonne à MEGA FORCE pour 6 mois .

❒ Je me réabonne à MEGA FORCE pour 6 mois
(je joins mon étiquette d'expédition ou mon numéro d'abonné).

❒ Je choisis l'abonnement simple **d'un an** à MEGA FORCE (11 numéros) au prix de 285 F sans le jeu (Europe : 400 F, Reste du monde par avion : 550 F).

Quelle que soit votre formule d'abonnement, vos PA sont prioritaires. Délai d'expédition du jeu :18 jours (sous réserve des stocks disponibles). L'offre d'abonnement de six mois avec le jeu est réservée à la France métropolitaine.

Je joins un chèque de .....F à l'ordre de MEGA FORCE

Nos abonnés qui sont encore en cours de service peuvent se réabonner dès à présent. Leur abonnement sera automatiquement prolongé d'autant (joindre obligatoirement l'étiquette d'expédition de l'abonnement).

NOM.....

PRÉNOM.....

ADRESSE.....

.....

.....

CP.....

VILLE .....

PAYS.....

CONSOLE .....

AGE.....

(*) Prix public du jeu sur MD (= 550 F) + Frais d'expédition (= 25F) + 6 nos de MEGA FORCE (= 180 F) = 755 F

petites annonces

MEGAFORCE
Petites Annonces
103, Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

★ GAME GEAR ★

ACHAT

Département 59

• Ach. sur GG jx à moins de 100F (rech. jx basket, Foot, Tennis). Envoyer liste + prix à COOPMAN Frédéric, 7 Rue des Mesanges, 59229 TETEGHEM.

CONTACT

Département 59

• Echange Shinobi 1 ou Alien 3 contre jeux intéressant ou vends l'unité : 150F. Tél. au 20 27 24 11.

Département 91

• Ech. Sonic 1 ou Terminator contre SMGP2 ou Jurassic Park ou Evander Holyfield, Rd Boxing. Tél. ap. 18H à Hervé au 69 83 32 81.

VENTE

Département 13

• Vds Donald, Tom et Jerry, Sonic 1, Halley Warts, Shinobi 1 contre M. Kombat, Talespin, D. of Oasis, Alien 3, Woodypop, Terminator, Poker, Mickey II... : 100F à 300F. Tél. à Matthieu au 90 95 58 68.

Département 17

• Vds GG + loupe + 21 jx (Sonic I, II, Mickey Donald, Shinobi I, II...) + MF du n° 1 au n° 21 + valise GG, le tout : 4000F, état neuf. Demander Laetitia entre 18H et 20H au 46 43 06 70.

Département 33

• Vds GG + adapt. sect. et adapt. GG/MS Sonic 1 et 2 + st.of Rage + Wonderboy + sacoche + loupe, le tout : 600F ou éch. contre MD + 2 man. + Sonic 1. Tél. à Remy entre 18H et 20H au 56 89 84 18.

Département 45

• Vds Shinobi 2 sur GG : 160F et aussi Master of Darkness, Psychic World, Devilish et Street of Rage 2 de : 100F à 180F (sur GG). Vds Parodius sur SNIN : 300F. Tél. ap. 17H au 38 67 29 49.

Département 50

• Vds GG + 3 jx (Sonic 1 et 2, Monaco GP 2) + adapt. secteur + ss garantie jusqu'à février 94, prix : 900F, boîte d'origine offerte. Tél. à Jean-Baptiste au 33 58 59 97.

Département 54

• Vends GG + 6 jeux + adapt. secteur Sonic, Terminator, Chase HQ... prix : 1200F ou échange contre jeux MD, urgent. Appeler Lionel après 19H au 83 22 92 36, merci d'avance.

Département 56

• Vds ou éch. sur GG Sonic I et II, Donald D., O.Gold contre autres jx TBE, notice, prix à déb. Tél. à Yannick ap. 18H au 97 26 16 89.

Département 59

• Vends jeux GG Shinobi, Batman TBE, boîtes et notices, prix : 150F l'un. Téléphoner à Mathieu au 20 90 86 07.

Département 71

• Vds GG + adapt. sect. + sonic 1 et 2 + mickey 2 + Klax + Marble Madness, sous gar. : 1100F. Tél. de 18H à 20H au 85 87 24 38.

Département 75

• Vends ou éch. jx sur GG Double Dragon, Predator 2, Mickey 2, Shinobi 2, Defender of Oasis, Simpson's, Spiderman, Alien 3, Alien Syndrome, Devilish, Chaste HQ... Tél. au 43 29 64 72.

• Vds ou éch. jx sur GG M.D.Gladiators, Simpsons, Spiderman, Alien Syndrome, Alien 3, Shinobi 2, Chase HQ, Fantasy Zone, Halley War, Defender of Oasis, Devilish. Tél. au 43 29 64 72.

Département 80

• Vds GG (neuve : juillet 93) avec 2 jx Columns et Devilish : 645F. Tél. au 22 29 97 62.

Département 85

• Vends GG + Columns + Wimbledon + S. Monaco GP TBE prix : 700F. Téléphoner à Florent au 51 21 19 43.

Département 91

• Vds GG + adapt. sect. + Sonic + Indy 3 + Masteur Gear avec 2 jx MS Casino G. et Wonderboy 3, prix à déb. Tél. à Pascal : 69 09 77 89.

Département 93

• Vds jeux GG Donald et Kick off : 100F l'un. Appeler Sébastien après 18H au 48 20 48 92.

Département 94

• Vds jx GG Donald, Out Run, Shinobi, AX Battler, Arial Assault, jeux MS Ghostbuster, Terminator, Asterix, Populous, Champions Europe, prix : 100F pièce. Contacter Ludovic au 48 85 87 54.

★ MASTER SYSTEM ★

CONTACT

Département 34

• Ech. sur MS Populous, Golden Axe Warriors, After Burner, Heavy Weight Champ (boxe) + autres contre Out Run, Donald Duck, Asterix, California Games. Tél. à Remy au 67 43 25 08.

Département 51

• Echange sur MS Wimbledon 2 contre (1 jeu au choix) Sonic Chaos, Cool Spot, Zool. Téléphoner à Laurent au 26 57 12 50.

VENTE

Département 11

• Vends 3 jeux MS (The Ninja, Dick Tracy, Moonwalker) bon état, prix : 400F. Appeler après 18H Mélanie au 68 45 42 44.

Département 13

• Vds MS 2 + 2 man. + 8 jx dont Sonic I et II, O. Gold... : 1000F (prix à débattre). Tél. à Pierre : 91 22 71 82 (le soir ou répondeur).

Département 16

• Vds jx MS Sonic 2, Asterix : 200F, Thunder Blade, Moonwalker : 150F, Out Run, Choplifter, World Soccer, Super Tennis : 100F et Shanghaï à débattre. Tél. à Renaud au 45 78 03 15.

Département 24

• Vds jx MS : 100F, Rescue Mission, Thunder Blade : 200F, After Burner, Battle Out Run, TBE. Tél. à Olivier ap. 18H au 53 22 66 49.

Département 27

• Vds MS II + 2 jeux + 1 stick : 500F à débattre, 5 jx Olympic Gold, Out Run, Europa, Teddy Boy, World Cup Italia 90 entre : 50F à 200F à débattre ou le tout : 1000F. Tél. à Arnaud au 32 53 05 88.

Département 28

• Vds MS II + 2 manettes + 8 jeux (Mortal Kombat, Asterix, Tom et Jerry...) valeur : 2600F. Vends 1200F ou au détail ou échange contre MD + 3/4 jeux. Tél. à Tiphaine le soir au 37 64 04 25.

Département 30

• Vds MS II bon état : 200F + jeu Sonic II, Mickey Mouse, After Burner, Shinobi, Altered Beast, Joe Montana, Ghouls'n Ghosts, D. Dragon, Fire and Forget II : 100F l'un. Tél. ap. 16H45 au 66 35 00 76.

Département 31

• Vds MS I + 2 man. + pistolet, état neuf + 10 jx, prix : 1300F ou vente séparée possible. Tél. à Caroline au 61 53 19 67, urgent !

• Vds MS II + 2 man. + 4 jx. Tél. à Jérôme au 61 15 17 70.

• Vds MS 2 avec 8 jeux + pistolet avec jeux (Sonic, Tom et Jerry, Wonderboy III, World cup 90, The Cyber Shinobi, Vigilante, Out Run, Rescue Mission) prix : 600F. Tél. ap. 18H au 61 29 58 92.

Département 33

• Vds MS I + 1 man. + 8 jx dont Rocky, Rastan, Wonderboy 2, Zaxxon 3D, California Games, Double Dragon...) le lot : 1240F ou un jeu : 130F. Tél. au 56 43 06 71.

Département 34

• Vds sur MS Heavy Weight, Chang, Prince of Persia, Olympic Gold, Galaxy Force, Speedball 2, Submarine Attack, Psycho Fox, Shinobi : 100F l'un. Tél. à Julien AVOT ap. 17H au 67 50 12 60.

• Vds MS : 300F et jx MS : 100F, Dynamite Duck, Wonderboy 3, Terminator, Alex Kidd, High Tech World, Mickey Mouse, Castle of Illusion. Contacter le 67 68 19 19.

Département 35

• Vends MS + 1 manette + 6 jeux Sonic, Asterix, Tom and Jerry, Tennis Ace, Rastan et Renegade + 1 jeu inclus : Alex Kidd, prix : 1000F. Contacter Jérémy au 99 44 48 26.

Département 36

• Vds MS avec 9 jx (Sonic 2, Super Monaco GP 2...) prix : 1000F ou au détail : 80F le jeu. Téléphoner à Maxime au 54 24 09 00.

Département 37

• Vends MS + jeux Shinobi : 300F. Téléphoner au 47 25 03 78.

• Vds MS avec pist. 2 man. et 6 jx Rambo III, Mickey, Capitain Silver, Fire & Forget II, Hang on, Safari Hunt : 1000F. Tél. : 47 30 09 37.

Département 38

• Vends MS II + 1 manette, état neuf + 3 jeux (Terminator, Alien 3, Gouls'n Ghosts) : 550F, peut vendre jeux séparément : 130F ou console : 200F. Tél. après 18H au 76 08 30 74.

• Vds MS + Alex Kid : 300F, Asterix : 200F, Enduro Racer : 100F, Super Tennis : 75F, Bank Panik : 100F. Ecrire à GIRARD-BLANC Damien, Ville Vieille, 38250 VILLARD DE LANS, tél. : 76 95 04 79.

Département 42

• Vds MS année 91 bon état + 8 jx (Alex Kid, Out Run, Donald...) + 3 man. : 900F. Tél. à Nicolas ap. 18H au 77 75 76 02.

• Vds MS + 2 man. + 9 jx Spiderman, Hang On, retour vers le Futur, Secret Command... prix : 1300F. Tél. au 77 29 63 30.

Département 45

• Vends jx MS Shinobi : 150F, Asterix : 250F, Tennis Ace : 200F et vends MS avec 1 man. et un jeu : 400F. Tél. au 38 26 61 72.

• Vds jx MS II Action Fighter : 100F et Shinobi : 150F. Ecrire à Sundy VILAINE, 30 Ecluse Souffre Douleur, 45700 VILLEMANDEUR.

Département 49

• Vds MS II + 2 man. + pistolet laser + 10 jx dont Sonic, Shinobi, Olympic Gold, Moonwalker... prix : 1850F au lieu de 3600F, jeux pouvant être vendus séparément : 150F. Tél. au 41 57 05 86.

• Vds MS II avec jx Alex Kid (inclus), Shinobi, After Burner + 1 joystick + 1 man. TBE : 450F prix à débattre. Tél. au 41 61 08 18.

Département 51

• Vds MS 2 + man. + 20 jx : 1500F. Tél. ap. 20H au 26 97 07 33.

Département 52

• Vends MS avec 4 jeux Ghostbusters, The Cyber Shinobi, Kung Fu Kid, E-Swat, prix : 700F. Téléphoner au 25 01 40 76.

Département 56

• Vds MS II avec Alex Kidd, Asterix, Sonic, S.Smash TV : 800F à déb. ou éch. contre MD et un bon jeu. Tél. vers 18H au 97 65 66 22.

• Vds jx : 200F, Mickey 1 et 2, Sonic 1 et 2, Asterix, Tazmania, pistolet avec Rescue Mission, Joystick compatible Sega Amstrad... : 150F, Out Run, R-Type et console : 300F avec Alex Kidd. Tél. à Olivier : 97 75 15 02.

Département 57

• Vds MS + 2 manettes + 2 jx intégrés + 7 jx (World Soccer, The Ninja, Moonwalker, Super Tennis, Sega Chess, After Burner) pour : 1200F en TBE + Sonic. Demander Johann au 82 52 42 54.

Département 59

• Vends MS + 5 jeux Asterix, Wimbledon 2, A. Beast... prix : 450F le tout. Téléphoner après 18H au 28 21 35 94.

• Vds MS II + 6 jeux Wonderboy 2 et 3, prix : 600F le tout ou vends ou éch. de jeux. Tél. à Frédéric ap. 18H au 28 61 61 68.

• Vds jx MS Donald Duck, Altered Beast, Shinobi et Moonwalker, prix : 120F pièce. Tél. à Pierre au 20 72 10 02.

Département 63

• Vds jx MS (Moonwalker, Mickey Mouse, Altered Beast, Golden Axe, Shinobi) prix entre : 100F et 150F. Tél. au 73 80 26 65.

Département 66

• Vends sur MS Aztec Adventure, World GP Global Defense, Ghosthouse, Psychic, World : 80F pièce, le tout TBE et vends manette MD 50F. Téléphoner après 17H au 68 92 36 88.

Département 69

• Vds MS 2 +2 man.+ 3 jx, TBE: 400F. Tél. à Didier : 72 31 01 18.

Département 75

• Vends jeux MS WB III, Mickey 1, Sonic 1, Alex Kid, Zillion : 100F l'un ou éch. contre jx MS ou MD. Tél. ap. 18H : 34 50 09 62.

• Vds MS + 6 jeux (Altered Beast, Sumarin Attack, Sonic, Alex Kidd, Psycho Fox, Olympic Gold) prix : 750F ou jeu entre : 100F et 150F. Tél. à Marion à partir de 16H au 45 89 11 68.

Département 76

• Vds MS I + 12 jx dont Mickey Donald, Tazmania + pistolet avec Safari Hunt, le tout : 1000F. Tél. à Christophe ap. 18H : 35 21 76 38.

• Vds MS 2 + 2 man. + 7 jeux : 500F. Tél. au 35 40 26 50.

Département 77

• Vends MS + 2 manettes + pistolet + Sonic I + II + Captain Silver + 2 jeux mémoire Hang on + jeux de tirs, le tout : 500F à débattre. Tél. après 19H au 64 62 21 42.

Département 78

• Vds MS I + 14 jx : 1000F à déb. Tél. : Arnaud ap. 18H : 39 46 79 86.

Département 80

• Vds MS + 2 man. + 2 control stick + 9 jx (SMGP1, Asterix, Alex Kid in Shinobi World...) prix : 1500F. Tél. ap. 18H au 22 41 42 19.

Département 81

• Vds MS + 1 man. : 500F + 7 cassettes : 1000F ou cassette : 200F. Tél. à KOURICH Mohamed ou Kathy au 63 59 6 202.

Département 86

• Vds MS : 100F + jx : 100F, Galaxie Force, Ultima IV, Donald Duck, cède le tout pour : 350F. Tél. vers 19H au 49 56 96 77.

Département 91

• Vds MS 2 SG jusqu'au 19/12/93 + 2 man. Alex Kidd inclus + 9

petites annonces

jx Sonic 1 et 2, Double Dragon, Ghouls'n Ghosts, Altered Beast, Mickey, Donald... : 1400F. Tél. au 64 49 07 82.

• Vds MS + 2 man. + 2 jx : 150F. Vds 24 jx 50F à 100F l'un, l'ensemble : 1500F. Tél. ap. 18H à Thomas : 60 75 68 20.

• Vds MS I (jx inlcus Hong on, Safari Hunt) + 11 jx Spy VS Spy, Scramble Spirit, RC Grand Prix, Strider, Monaco GP II, Golden Axe Warrior, Donald Duck, Wonderboy III, Super Tennis, World Cup Italia, The Cyber Shinobi + 2 control stick + 2 man. pad + 1 pistolet) prix : 2500F le tout. Tél. à Franck entre 17H30 et 18H30 au 69 03 47 99.

• Vds MS I + 12 jx : 750F ou vds jx séparément Shinobi, Strider... 100F et Psycho Fox : 130F ou éch. contre jx MD. Tél. à Matthieu au 60 84 20 56.

Département 92

• Vds MS Sonic II, Mortal, Prince of Persia, Asterix, Spiderman, Golden Axe, After Burner, Transbot, Super Tennis, Shinobi, Shooting Gallery de : 50F à 150F. Appeler Yves au 47 51 23 23.

• Vends MS II avec 14 jeux : 1200F + 1 manette TBE. Téléphoner à Majid après 17H sauf le mardi au 47 30 26 50.

• Vds MS II + 2 manettes + Light Phaser + Control Stick, prix : 500F. Vds 8 jx (Sonic 1 et 2, Y'S, Tennis Ace...) prix : 200F l'unité ou le tout : 1300F. Contacter Sylvie après 19H au 46 54 00 82.

• Vds MS + 10 jx (Out Run, D.Dragon, Shinobi, Wonderboy II et III, à saisir : 1000F ou 130F la cassette. Tél. dès 20H le 46 74 54 81.

Département 93

• Vds MS + 7 jx + 1M : 800F à déb. et vds ou éch. jx GG et MD, prix GG : 150F à 200F, MD : 250F à 300F. Tél. jusqu'à 21H au 48 94 88 06.

• Vds jeu MS 100F Transbot D. Dragon, Secret Commande (Rambo), Teddy Boy et Bankpanic. Contacter Alexandre au 49 83 93 16 ou laisser un message sur le répondeur.

• Vends MS + 6 jeux + 2 jeux sur console + pistolet, le tout : 1000F. Téléphoner après 19H au 48 68 31 05.

Département 94

• Vds jx MS Asterix, Prince of Persia, Wimb. II, Tazmania, Predator II, Sonic II, Terminator II, Mickey, After Burner, Super Tennis : 100F. Tél. à Alexis au 49 83 06 63.

★ MEGADRIVE ★

ACHAT

Département 53

• Ach. MD + M.Kombat ou Fatal Fury. Tél. à Guillaume : 43 70 68 11.

Département 57

• Achète sur MD Rolo to The Rescue, Flash Back, Risky Woods. Faire proposition après 18H au 87 82 58 45.

Département 62

• Achète tous jeux (surtout Tiny Toons, Another World, Mortal K.), ach. aussi Mega CD. Toute offre sera traitée. Ecrire à MANUEL ROBERT, 74 Rue du Pont Riqueult, 62136 LESTREM.

Département 63

• Ach. jx MD TBE The Revenge of Shinobi + Golden Axe + Street of Rage : 200F à 250F le tout. Tél. à Geoffray ap. 18H au 73 87 69 87.

Département 67

• Cherche Aladdin, Sonic, Pinball pour : - de 200F, SVP merci d'avance. Téléphoner à Antoine après 18H au 88 74 41 94.

Département 74

• Rech. adapt. de cart. européennes sur console jap. Vds jx Lemmings Aquatic Games : 200F. Tél. à Sébastien : 50 47 22 62.

Département 79

• Ach. MD I ou II avec 1 ou plusieurs jx : 300F max. Tél. à Olivier au 49 32 06 40.

Département 92

• Achète jeux MD (Shining, F. Pop. 2 Gene. Chaos...) ou échange. Téléphoner à Matthieu au 47 71 00 24.

Département 93

• J'achète tous jx MD à moins de 150F. Tél. ap. 18H : 48 32 65 65.

Département 95

• Achète F22 int., Sonic 2, Tiny Toon, Jungle Strike, Flashback, Bubsy, Landstalker. Vds Altered Beast, Ghostbuster, SGMP2. Contacter Vincent après 19H30 au 34 19 23 98.

CONTACT

Département 02

• Ech. Mickey et Donald contre James Pond 2, Road Rash 2, Toe Jam and Earl ou european Club Soccer ou Aquatic Games. Demander Aymeric de 18H à 20H sauf le jeudi au 23 79 67 38.

Département 14

• Ech. jx MD Terminator, Quackshot, Alisia Dragoon, Street of Rage, S.Thunder Force, Blade Sonic 1 et 2. Tél. à Vincent au 31 63 79 25.

Département 22

• Echange jeux sur MD. Contacter David RESMOND, 13 Cité Yves le Bourge, 22110 ROSTRENEN, tél. : 96 29 11 79.

Département 31

• Ech. sur MD Menacer + 6 jx contre Street Fighter ou Landstalker ou vends 400F. Ecrire à KROL Patrick, 3 chemin de Menvielle, 31700 CORNEBARRIEU, tél. ap. 19H au 61 06 12 05.

Département 34

• Ech. Quackshot contre Global Gladiator ou Truxton contre Street of Rage II. Contacter Jaid Mitha au 67 47 37 22 ou écrire à Res. les Portes destnoue Bd pav. Valery, 34070 MONTPELLIER.

Département 35

• Ech. ou vds Street of Rage contre Rocket Knight ou Ecco ou Aladin ou 120F. Achète GG : 600F maxi. Contacter VIANNEY au 99 87 01 12 ou 3 sq. Gen. Paris de Boll., 35700 RENNES.

Département 44

• Ech. Terminator 1 et 2 contre Tortue Ninja, Tiny Toon, Fatal Fury, Mickey et Donald... Contacter Jean-Pascal au 40 98 44 09.

Département 54

• Ech. Jurassic Park sur MD contre Wimbledon 2, Side Pocket, General Chaos, Rocket Knight, Chuck Rock 2, Sonic, Spinball, Gauntlet IV ou je vds le jeu : 299F état neuf. Tél. au 82 25 52 78.

Département 59

• Ech. (ou ach.) Shining in the Darkness, Dungeons & Dragons contre Tiny Toons ou Flashback. Appeler Nathalie au 20 15 24 84 la semaine ou au 21 64 12 67 le week-end + vacances.

• Ech. nbrx jx (Flashback, Another World, Tiny Toons, John Madden...) contre autres (Side Pocket si possible). Tél. à Mick au 20 53 70 09 ou écrire au 33 Bis rue de Thumesnil, 59000 LILLE.

• Ech. jx MD Jurassic Park, Quackshot, TMNT, Sonic 2, WWF, Thunder Force 2, Alisia Dragon, Shadow Dancer, Altered Beast contre Jungle Strike, Tiny Toon, Bubsy, Ecco, Xmen. Tél. : 20 35 94 82.

Département 62

• Echange World of Illusion contre Sunset Riders, Another World, Jungle Strike, Cool Spot, Fatal Fury, Tiny Toon, Sonic 2. Ach. 100F Toe Jam & Earl, , jeu basket, Pit Fighter, Simpsons, vends Shinobi (MS) : 100F. Tél. à Stéphane au 21 53 82 53.

Département 70

• Echange Flash Back contre Rocket Knight et Asterix contre Jungle Strike. Téléphoner au 84 40 52 70.

Département 75

• Echange Fatal Fury contre Tortue Ninja 4, Desert Strike, éch. autres jeux sur MD. Téléphoner après 18H30 au 45 24 59 01.

Département 78

• Echange Flashback contre Cool Spot ou Mortal Kombat. Demander Aurélien le soir au 30 51 27 14 dépt 78.

Département 89

• Ech. M.Kombat sur MD et ach. Road Rash II (cherche surtout Fatal Fury et Tortues, Tournament Fighters). Tél. au 86 91 55 08.

• Echange Terminator 2 sur MD contre Mario Lemieux Hockey. Demander Adrien tous les jours après 18H au 86 91 11 75.

Département 91

• Echange Desert Strike, Out Run, Street of Rage 1, Tiny Toon et European Club Soccer contre Mortal Kombat. Téléphoner à Vincent à partier de 17H au 60 13 37 29.

• Ech. sur MD EA Hockey contre HLX Attack Choper ou Fatal Fury ou F-22. Tél. à Marc de 18H à 20H : 60 79 14 81 ou laisser message.

Département 94

• Urgent, échange jeux sur MD Super Thunder Blade, Toe Jam and Earl, Moonwalker, James Pond 2, Mickey et Donald. Contacter Christophe tous les jours après 19H au 48 73 60 20.

Département 95

• Vends pour Mega CD II Prince of Persia et Final Fight, valeur : 400F, vendus : 250F pièce + nombreux jeux MD de 100F à 200F. Appeler le soir à partir de 18H au 39 87 31 02.

BELGIQUE

• Echange sur MD Moonwalker, Out Run, Wonderboy 5, S. Real Basket contre Mickey et Donald, Coolspot, Asterix, Chuckrock 2, Quackshot. Tél. au 02/672/81/79 ou écrire à Olivier Laurent, 18 Rue Ruyntinx, 1170 BRUXELLES, BELGIQUE.

VENTE

Département 02

• Vds sur MD S. of Rage 2, Michael Jackson, S.Wrestlemania, Quackshot et Wonderboy 3 (jap.) : 200F l'un ou éch. contre Battle Toads ou Global Gladiators ou Rocket Knight. Tél. au 23 58 51 63.

Département 06

• Vds MD fra. + 1 man. + 2 man. sans fil + 7 jx + emballage d'origine, valeur : 3000F, sacrifié : 2000F. Tél. à Jean-Robert : 92 10 75 81.

• Vds jx MD, Predator, Bulls Vs Blazers, Golden Axe, Spiderman, Sonic, prix : 150F cassette. Ecrire à Mr PINTO Paulo, BTC Avenue des anciens d'Afrique du Nord à 06220 VALLAURIS.

Département 08

• Vends MD + 8 jeux (Another World, Talmit's Adventure, Ecco the Dolphin, Moonwalker, Hard Driving, Tazmania, Chuck Rock, Sonic 2) + 11 Mega Force et 1 Super Sonic + 2 cassettes vidéo, valeur : 5000F, vendu : 2500F. Tél. au 24 27 07 66.

Département 13

• Vends Flashback sur MD, prix : 300F et autres jeux. Contacter Laurent entre 20H et 22H au 42 03 84 75, urgent.

• Vends jeux S. Wrestle Mania, NHLPA Hockey + Altered Beast + Sonic, prix : 950F. Contacter Guillaume au 42 39 27 29.

• Vends MD (fra.) + 2 man. Pro-2 + 3 jeux Amazing Tennis, California Games, Road Rash, le tout : 1000F (en plus vends 17 numéros de MF). Tél. à Philippe de 18H à 20H au 42 83 57 95.

• Vds lots de jx MD, Altered Beast + Space Harrier II + Hang on + Super Thunder Blade + Crack Down + World Cup 90, le tout : 690F, le jeu seul : 150F, Sonic 2 : 290F, Euro. Soc. : 200F. Tél. : 90 91 14 59.

Département 14

• Vds Altered Beast, Sonic, Gynoug, prix : 100F, Krusty's, Super Fun House et World Cup Italia 90 : 200F. Tél. à Julien : 31 32 71 32.

Département 21

• Vends MD fra. + adapt. jap. : 600F, jeux : 150F Madden 1, Toe Jam, Shinobi, Mercs, Gynoug, jeu : 170F Str. Rage, jeux : 200F Monaco GP, Speed B. 2, EA Hockey, jeux : 250F F22, NHLPA 93, Lemmings. Téléphoner après 19H au 80 46 40 41.

Département 26

• Vds Coolspot : 250F, Toe Jam & Earl, Wonderboy (aventure), Sonic II : 200F, Sunset Riders, Lemmings, Final Zone : 150F. Téléphoner après 18H à Pascal au 75 84 57 17.

• Vds 7 jx sur MD jap., état neuf, de : 180F à 250F (Gynoug, Strider, Forgotten Worlds, Super Kick off, Last Battle, Alex Kidd, World Cup Soccer), possibilité d'éch. Tél. à Thierry : 75 70 58 96.

Département 27

• Vds Mega Games 2 Shinobi, Streets of Rage, Golden Axe : 200F, Fatal Fury : 350F et Aladdin : 350F. Tél. entre 19H à David et 20H30 au 32 43 23 88.

Département 28

• Vends jeux MD Sonic : 200F et Flashback : 250F. Téléphoner après 20H30 au 37 28 22 26.

Département 30

• Vds sur MD Wonderboy 3, Paladin, Dinamite Duke : 90F pce (jap.).

• Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées. • Ce bon à découper est valable uniquement pour la prochaine parution. • Les annonces de nos abonnés sont prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition).

ÉCRIRE LISIBLEMENT EN MAJUSCULES S.V.P.

Votre département : ☐

★ MEGADRIVE ★ ☐ ★ MASTER SYSTEM ★ ☐ ★ GAME GEAR ★ ☐

☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ ÉCHANGE ☐ CONTACT

N° 24

A renvoyer à : MEGA FORCE. «P. A.», 103, Boulevard Mac Donald, 75019 PARIS.

Chez SCORE GAMES LA VIDEO A LA PASSION achetez vos jeux vidéo d'occasion de 30% à 70% moins cher

17, rue des Ecoles 75005 PARIS ☎ 36.685.686*+ (24 H/24 - 7 J/7)

OUVERTURE 37, cours Guynemer 60200 COMPIEGNE ☎ 44.20.52.52

*: depuis province, composez directement sans faire le 16.1

GAME-GEAR

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-GEAR (avec Columns)	595 F	399 F
CONSOLE GAME-GEAR (+ 4 Jeux)	795 F	549 F

CADEAU** 1 adaptateur secteur

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

COLUMNS	95 F	DONALD DUCK	159 F
SHINOBI	99 F	MICKEY MOUSE	159 F
WOLFCHILD	99 F	SPIDERMAN	159 F
OUT RUN	139 F	SHINOBI 2	175 F
PRINCE OF PERSIA	149 F	CHUCK ROCK	189 F
SONIC	149 F	LEMMINGS	189 F
STREET OF RAGE	149 F	SONIC 2	189 F
SUPERMAN	149 F	SUPER MONACO GP 2	189 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

ASTERIX 2	269 F	JUNGLE BOOK	299 F
DONALD DUCK 2	269 F	ROAD RUNNER	299 F
JURASSIC PARK	269 F	SONIC CHAOS	299 F
MORTAL KOMBAT	269 F	WINTER OLYMPIC	299 F

MASTER-SYSTEM

MASTER SYSTEM (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MASTER-SYSTEM II neuve (avec ALEX KIDD) 289 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

ALTERED BEAST	59 F	RASTAN SAGA	99 F
AZTEC ADVENTURE	59 F	RESCUE MISSION	99 F
SHINOBI	59 F	SECRET COMMAND	99 F
THE NINJA	59 F	SHOOTING GALERY	99 F
TRANSBOT	59 F	SPACE HARRIER	99 F
BLACK BELT	79 F	SPEEL CASTER	99 F
CYBER SHINOBI	79 F	TENNIS ACE	99 F
GHOST HOUSE	79 F	THUNDER BLADE	99 F
GLOBAL DEFENSE	79 F	VIGILANTE	99 F
GOLDEN AXE	79 F	WORLD CUP ITALIA 90	99 F
KUNG FU KID	79 F	BACK TO THE FUTUR II	139 F
MIRACLE WARRIOR	79 F	BASKET BALL NIGHTMARE	139 F
MOONWALKER	79 F	CALIFORNIA GAMES	139 F
SUMMER GAMES	79 F	MICKEY 1	139 F
TIME SOLDIER	79 F	ROCKY	139 F
KICK OFF	89 F	SONIC	139 F
ALIEN SYNDROME	99 F	WONDER BOY 2	139 F
DANAN JUNGLE FIGHTER	99 F	ALEX KID WORLD	159 F
GALAXY FORCE	99 F	WONDER BOY 3	159 F
JOE MONTANA	99 F	LEMMINGS	179 F
KENSEIDEN	99 F	SOMPSONS	179 F
LINE OF FIRE	99 F	PRINCE OF PERSIA	199 F
LORD OF THE SWORD	99 F	SONIC 2	199 F
RAMPAGE	99 F	SUPER MONACO GP 2	199 F

Exemple de prix (Jeux neufs) (version française) :

ASTERIX II	299 F	ROAD RUNNER	299 F
CALIFORNIA GAMES II	299 F	SONIC CHAOS	299 F
COOL SPOT	299 F	STAR WARS	299 F
FORMULA 1	299 F	STREET OF RAGE II	299 F
JUNGLE BOOK	299 F	WINTER OLYMPICS	299 F
JURASSIK PARK	299 F	MORTAL KOMBAT	329 F

MEGADRIVE

MEGADRIVE (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MEGADRIVE Française (Occasion garantie 3 mois) + SONIC			499 F
CONSOLE MEGADRIVE 2 Française (neuve) + SONIC			695 F
CONSOLE MEGADRIVE 2 + STREET FIGHTER II"			1190 F
CONSOLE MEGADRIVE 2 + ALADDIN			990 F
MANETTE	69 F	PRO PAD (transparente)	149 F
GAME-GENIE(neuve)	349 F	ADAPTATEUR JEUX JAPONAIS	49 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

ALTERED BEAST	59 F	LHX ATTACK CHOPPER	249 F
SONIC	79 F	OLYMPIC GOLD	249 F
STREET OF RAGE	99 F	SUPER MONACO GP	249 F
TWO CRUDE DUDES	99 F	ASTERIX	275 F
WORLD CUP ITALIA	99 F	CENTURION	275 F
ALISIA DRAGON	139 F	COOL SPOT	275 F
MOONWALKER	139 F	DAVIS CUP TENNIS	275 F
PREDATOR 2	139 F	DESERT STRIKE	275 F
QUACKSHOT	139 F	ECCO LE DAUPHIN	275 F
TERMINATOR	139 F	FATAL FURY	275 F
F22 INTERCEPTOR	149 F	FLASHBACK	275 F
KID CHAMELEON	149 F	JURASSIC PARK	275 F
MICKEY	149 F	ROCKET KNIGHT ADV	275 F
THUNDER FORCE III	149 F	SONIC 2	275 F
ALIEN III	199 F	STREET OF RAGE 2	275 F
MEGAGAMES (3 jeux)	199 F	TEAM USA BASKET	275 F
MICKEY ET DONALD	199 F	WIMBLEDON	275 F
POPULOUS	199 F	GENERAL CHAOS	299 F
TAZMANIA	199 F	HAUNTING	299 F
TERMINATOR 2	199 F	ALADDIN	314 F
THUNDER FORCE IV	199 F	SONIC PINBALL	314 F
EUROPEAN CLUB SOCCER	249 F	MORTAL KOMBAT	349 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

SPIDERMAN VS X MEN	389 F	NHLPA HOCKEY 94	449 F
T2 - JUDGEMENT DAY	389 F	TORTUE NINJA FIGHTERS	449 F
DRACULA	399 F	VIRTUAL PINBALL	449 F
SENSIBLE SOCCER	399 F	WINTER OLYMPICS	449 F
FIFA SOCCER	449 F	ZOOL	449 F
GAUNTLET 4	449 F		

MEGA-CD

MEGA-CD (+ DE 100 JEUX DISPONIBLES)

MEGA-CD 2 Français (neuf) 1690 F

CADEAU** 1 montre SCORE GAMES

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

DUNE	449 F	SPIDERMAN UV KINGPIN	449 F
JURASSIC PARK	449 F	THUNDERHAWK	449 F
SHERLOCK HOLMES II	449 F	WONDER DOG	449 F
SILPHEED	449 F	LETHAL ENFORCERS (+ pistolet)	599 F

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) (version française) :

AFTER BURNER III	279 F	BATMAN RETURN	314 F
FINAL FIGHT	279 F	ECCO LE DAUPHIN	314 F
JAGUAR XJ 220	279 F	SONIC	314 F
PRINCE OF PERSIA	279 F		

Toutes les marques citées sont des marques déposées.

Offre dans la limite des stocks disponibles.

+ 10 000 JEUX* NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN

(A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

DONT + DE 6500 NOUVEAUTES

***(CERTIFIÉ PAR HUISSIER)**

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES.

N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

RC : Paris B 385 215 603

VENDEZ, RESERVEZ, ECHANGEZ VOS JEUX en appelant le 36.685.686*+ (24 H/24 - 7 J/7)

Aurora

Le lundi de 14H à 19H30. Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop

Métro : Maubert Mutualité - RER : Luxembourg/St Michel - BUS : 63.86.87 Parking Maubert

VENTE PAR CORRESPONDANCE 24 / 48 H LIVRAISON COLISSIMO

Avec notre CARTE DE FIDELITE complète, vous gagnez 300 FRS de Jeux Gratuits

Nous rachetons **vos consoles** ainsi que la majorité de vos jeux : •GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA-CD •LYNX •GAME-BOY •SUPER-NINTENDO •NEO-GEO

...consoles et jeux sur :

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à SCORE GAMES 17, rue des Ecoles 75005 PARIS

NOM ..... PRENOM .....

ADRESSE ..... VILLE .....

CODE POSTAL ..... TEL BUR : .....

TEL DOM : .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F

Je règle par :

MANDAT LETTRE ❑

CHEQUE ❑ CARTE BLEUE ❑

N° | | | | | | | | | | | | | | | | |

Date expiration : . . / . .

Signature .....

MEGA 01/94

petites annonces

SMGP : 220F, D.Attack : 200F, Quackshot : 220F, Cool Spot : 320F, Sonic sur MS : 120F, Game Adaptor : 50F. Tél. à Fabien : 66 59 55 77.

Département 31

• Vds jx vidéo entre : 150F et 300F, Cool Spot, Sonic 2, Quackshot, Tazmania, Team USA Basket Olympic Gold, Eur. Club Soccer, James Bond 007, Moonwalker. Tél. à Pierre ap. 18H au 61 26 89 63.

• Vds Sonic, Str. of Rage 1 et 2, Toki, Moonwalker, Thunder Force 4, World of Illusion. Tél. à David au 61 75 89 20.

• Vds MD + 4 jx Golden Axe, Altered Beast, Wonderboy III et Sonic II : 1000F. Tél. ap. 19H au 61 20 72 75.

• Vds Mega CD 2 + MD + adapt. 8 bits + Game Genie + man. + Sonic 1/2 + Cool Spot + Jungle Strike + Crüe Ball + Quackshot + Shadow of the Beast. Tél. à Christophe aux HR au 61 85 12 59.

Département 33

• Vds sur MD M.Kombat : 300F, Street of Rage II : 250F, European Club Soccer : 200F, Forgotten World (jap.) + Herzog Zwei : 180F. Demander Cyril ap.18H au 56 24 32 71.

• Vends MD + jeux excellent état Flashback, Mickey 2, Tazmania, Shining in The Darkness, Shadow of The Beast neuf, prix : 3000F, laisse : 1200F. Contacter Olivier au 56 25 76 51.

Département 34

• Vends jeux Quackshot, prix : 200F. Appeler Sébastien dans la matinée au 67 21 00 43 ou 67 30 29 64.

• Vds sur MD Immortal : 200F, Buck Rogers : 230F, Shining Force (us) : 300F, General Chaos : 300F, Dungeon/Dragons : 250F envois inclus. Tél. au 67 90 51 99.

Département 35

• Vds Super Kick off, Street of Rage, Batman, Mystic Defender et Art Alive, le tout : 600F. Tél. à Philippe ap. 18H : 99 97 47 58.

• Vds ou éch. jx sur MD, Cool Spot (Sonic 2 + S. of Rage). Echange sur GG Tazmania, Psychic World. Tél. au 99 64 16 04.

• Vds MD bon état avec 6 jx Coolspot, Sonic, Tazmania , Djboy, World Cup, Altered Beast, prix : 1300F. Tél. à 19H au 99 99 01 51.

Département 36

• Vds jx MD de 150F à 200F (Mickey and Donald, S. T. Blad, Sonic, S. Rage et sur MS Miracle Warrior). Tél. à Alexandre : 54 40 35 32.

Département 38

• Vds jx TBE (boîte + notice), World Cup, Sonic, Strider : 100F et Last Battle, David Robinson : 120F, Quackshot, Rambo III, Kid Chameleon : 150F, Olympic Gold : 175F. Tél. à Fred : 76 41 16 34.

• Vds jx MD (Greendog, Sonic, J.Strike, Cool Spot) entre 250F et 300F le lot : 1000F. Vds MS 2 man. + jx (My Heroe, World Soccer, Altered Beast, After Burner) : 800F. Tél. au 74 88 14 51 ou écrire à Alan VAN DEN BOSCH, Hameau Le Cabit, 38490 LE PASSAGE.

• Vends jeux MD (Speedball 2 : 120F et Fatal Fury : 230F). Téléphoner à Nicolas après 18H au 76 68 71 79.

• Vends Splatter House II : 100F, Wonderboy IV : 250F, Street of Rage : 120F. Téléphoner au 74 88 85 03.

Département 44

• Vds jx MD (Streets of Rage II, Sonic II, Thunder Force IV, Moonwalker, Mickey (jap.), Sonic (jap.), Street Smart, Wonderboy V, prix à débattre (de 100F à 250F). Tél. au 40 97 80 89.

Département 45

• Vends MD n° 1 + 2 manettes + 3 jeux : 895F, 4 jeux : 980F ou bien 5 jeux : 1050F. Tél. au 38 35 59 64 merci d'avance.

Département 46

• Vds 6 jx MD (Quackshot, Wonderboy 5, Sonic I et II, Street Of Rage II, Shinobi) prix de : 100F à 250F à débattre. Tél. à David samedi et mercredi après 13H au 65 22 95 65.

Département 47

• Vds 3 jx MD Road Rash, JP 2 et Aquatic Games, le lot : 500F (bien calculé). Tél. à Jean-Jacques ap. 19H au 53 84 58 38 (éch. possible).

Département 49

• Vds sur MD Sunset Rider : 200F, EA Hockey Monaco Gd prix, Team us Basket : 200F, Tiny Toons : 250F, Krusty S.Fun House : 150F, lot 3 cas Aquatic Games, Flicky, Paperboy : 250F les 3. Tél. : 41 55 23 49.

Département 50

• Vds ou éch. Joe Montana, John Madden 92, Spiderman, Two Crudes Dudes, After Burner 2, Sonic, Flashback, prix : 250F l'un sauf Sonic : 50F. Tél. au 33 40 09 25.

Département 51

• Vds Sonic 1, W.Cup It. 90 : 100F pce, J.Vs Bird : 150F, Team USA, Talespin, Sonic 2 : 250F, poss. d'éch. Tél. à Rémy au 26 68 54 45.

Département 52

• Vds MD + 6 jeux + 2 paddle : 1200F (Megaloman, After Burner II, Golf, Dick Tracy, Lotus Turbo Challenge, Super Thunder Blade) ou possibilité de vente au détail. Tél. au 25 06 18 89.

Département 54

• Vds MD + mega CD + 5 jeux MD + 2 jeux (avec 2 manettes) prix : 2000F le tout. Tél. entre 15H et 17H au 83 73 44 69 urgent.

Département 55

• Vends Terminator, Strider, Kid Chameleon, Out Run 2019, prix de : 100F à 150F, Spiderman : 200F ou 600F les 5 jeux, Centurion, Sunset Rider : 200F le jeu. Tél. au 29 78 51 04.

Département 56

• Vends Ayrton Senna GP 2 : 240F, Mercs : 120F, Sonic : 80F, cherche Jungle Strike dans dépt. 56 si possibilité échange. Contacter Benjamin après la classe au 97 42 62 99.

Département 57

• Vds sur MD, W. of Illusion, T. Force 4, Tazmania, Street of Rage II, Greendog, Tiny Toon, Euro Club Soccer, Mega Games, Ecco, prix : 240F le jeu. Vds Global Gladiators : 300F, éch. 1 jeu contre Coolspot, Rocket Knight, Dragon's Fury, Road Runner, Bubsy. Tél. à Jean-Paul aux heures de repas et à partir de 19H au 87 84 18 98.

• Vds sur MD California Games, James Bond, EA Hockey, prix : 150F. Vds Road Rash 2, Tiny Toon : 200F, Coolspot : 250F, Street of Rage : 100F. Vds GG + jx + adapt. sect. + loupe + adapt. MS/GG. Tél. au 87 92 55 95.

Département 59

• Vends jeux MD Quackshot en jap. : 100F, Batman Returns, Sonic, Street of Rage, Thunder Force 3 : 200F et Flashback, Mickey et Donald : 250F. Tél. à Thomas au 20 24 33 19.

• Vds jx MS California Games, Altered Beast... + 2 manettes : 150F le jeu ou 100F. Téléphoner après 18H au 28 60 82 94.

• Vds Megalomania, Two Crude Dudes, Talespin, Ariel, Fantasia, Tazmania... entre 150F et 200F. Tél. le soir au 27 43 78 36.

• Vds Fatal Fury sur MD ou éch. contre Aladdin. Tél. : 20 79 66 38.

Département 60

• Vds MD + 5 jx Mortal Kombat, Fatal Fury, Sonic, Street of Rage 1 et 2, prix : 1500F. Tél. à Nicolas ap. 18H au 44 43 45 18.

• Vds ou éch. plus de 15 jx sur MD. Tél. au 44 73 00 93 ou écrire pour liste (joindre un timbre) à Mr BONNAY Franck, 42 rue Abbee Ferry, 60140 LIANCOURT.

Département 62

• Vds Krusty, Sunset Riders : 150F + frais de port, éch. Flashback, Mickey & Donald, Fatal Fury (jap.), Sonic 2, Super Kick off. Rech. Street Fighter 2, Aladin, M.Kombat. Tél. à Stéphane au 21 53 82 53.

• Vds jeux sur MD, Shining in the Darkness (270F avec plans du labyrinthe et astuces) + Fantasia (150F) et Wonderboy 3 (jap. : 100F) et Spiderman : 150F. Téléphoner le soir au 21 71 64 94.

• Vds jx MD Fatal Fury : 250F et EA Hockey : 150F ou éch. contre NHL Hockey 94 ou Fifa Soccer. Tél. ap. 19H au 21 76 43 92.

Département 64

• Vds MD + 4 jx Populous, Sonic, Lakers vs Celtics, Mickey et Donald, prix : 1200F à débattre. Tél. à Christophe au 59 62 91 20.

• Vends jeux MD Street of Rage 2 : 300F et Spiderman : 200F. Pour tout renseignement téléphoner au 59 51 03 03.

Département 69

• Vds sur MD Flash Back : 320F, Sonic 2 : 280F et sur GG 4 jx en 1 Baseball, Super Soccer, Satelite 7, Machine gun : 400F. Tél. le soir au 74 71 81 25.

• Vends MD + 2 manettes + 6 jeux Sonic, Street of Rage, Tazmania, Flashback, Ecco the Dolphin, prix discutable. Demander Yann de 16H à 20H au 78 31 95 58.

• Vds jx MD TBE 250F l'un ou 600F les 3 European Club Soccer, Moonwalker, Jordan VS Bird... Tél. à Vivien au 72 50 83 27.

Département 71

• Vends MD + 4 jeux : 1200F, possibilité jeux à l'unité, état neuf Sonic : 180F, Thunder Force 4 : 270F, Out Run : 230F, NHLPA Hockey 93 : 250F. Téléphoner après 20H au 85 48 89 50.

• Vds ou éch. sur MD Asterix, J.Strike, Flashback, Tiny Toon, Turtle Ninja, Rolo to the Resc., Golden Axe 2. Tél. ap. 18H au 43 80 64 70.

Département 73

• Vds 8 jx MD : 200F, Ecco, World of Illusion, Batman 2, VS 3, Super Kick Off, Lotus Turbo, Lemmings, Sonic : 100F, envoi en contre remboursement + 10F. Tél. à Dominique au 79 85 92 16.

Département 72

• Vends 10 jeux MD Sonic : 50F, Sonic II : 200F, Terminator : 150F, Joe Montana 93 : 250F, Desert Strike : 200F, Centurion : 150F, F1 Circus : 200F... Téléphoner au 43 45 29 60.

• Vds sur MD Street of Rage I prix : 200F ou si personne interessée échangerait contre jx. Tél. à Yann-Eric au 43 42 87 27.

Département 75

• Vds sur MD, Space Harrier II : 120F et G-Loc, Air Battle : 150F, éch. possible sur PARIS et R. Parisienne. Tél. ap. 18H : 48 05 50 71.

• Vds MD neuve + 3 jx, prix : 1000F. Tél. à Alice : 43 71 26 12.

• Vds MD + 2 jx (Quackshot, Megatrax). Vds 20 jx de : 100F à 200F (Sonic 2, WWF, Streets of Rage 2). Demander Chan au 43 66 85 34.

• Vds jx MD 200F et MS 100F. Tél. à partir de 18H : 45 80 31 43.

• Vds 1 console MD + 2 manettes + 1 Sonic + 1 Super Monaco II : 900F. Tél. à Ben le soir à partir de 20H au 45 45 36 25.

• Vds jx MD Sonic : 150F, autres jx récents (Fatal Fury, Flashback, Lemmings, Bulls vs Lakers...) prix : - de 250F (à débattre). Téléphoner à Thomas après 18H au 45 82 80 01.

• Vds MD + 2 man. à tirs auto. + 3 jx (Ecco, Desert Strike, J.Strike) tous les 3 avec codes, MD garantie 6 mois : 1200F. Contacter Stéphane après 19H sauf week-end au 40 38 95 55.

Département 76

• Vds MD + 2 man. : 800F + 1 jeu : 900F + 10 jx (California G., Road Rash, Dick Tracy, Flashback, Moonwalker, Sagai, EA Hockey, Side Pocket, S.of Rage 2, USA Basket Ball) : 2200F. Tél. : 35 23 46 71.

Département 77

• Vds MD + arcade Power Stick et Pro'1 + 9 jeux (dont 4 Super cool, Spot, Sonic 2, Super Monaco, Road Rash) sacrifié à : 1350F (cause : urgence). Tél. à Ludovic ap. 17H au 64 29 17 80.

Département 78

• Vds MD TBE avec 7 jx Road Rash II, Side Pocket, Streets of Rage II, Flash Back, Coolspot, Sonic, Spiderman + 2 manettes pro 2, total : 4200F, vendu : 2000F. Tél. à Marc au 39 62 39 19.

• Vends sur MD, World of Illusion : 250F. Contacter Yann après 18H au 39 46 14 51.

• Vends MD + 2 man. + 3 jeux (Turbo, Out Run...) le tout : 650F TBE. Contacter Morad au 30 95 67 99.

• Vends MD + 2 pads + adapt. jap. + 11 jeux (Tiny Toons, Flash Back...) prix : 2800F et vends aussi GG + 4 super jeux à : 1000F. Téléphoner à Adrien après 18H au 34 78 56 64.

• Vends jeux MD, Wrestle War, Forgotten World, Crack Down, California Games, TBE, prix : 200F le jeu ou éch. 2 jeux contre SMGP 2 ou Sonic 2. Demander Thierry au 30 41 59 40, urgent !

• Vends MD + 3 pads + 9 jeux Sonic, Predator 2, Fatal Fury, NHL Hockey, Batman, Chuck Rock, Jordan vs Bird, Shadow of the Beast, Fatal Rewind, le tout : 1800F à débattre. Téléphoner à Yann après 18H au 34 79 10 69 ou écrire à PICHON Yann, 1 impasse de la Grande Vallée, 78440 FONTENAY ST PERE.

• Vds MD + arcade power stick + pad + pro 2 + 10 jx (Sonic 1 et 2, S.of Rage 1 et 2, Fatal Fury, M. Kombat...) TBE, valeur : 6740F, vendu : 3500F ! Tél. à Frédéric ap. 18H : 30 43 57 16 ou écrire à ALIZANNEAU Frédéric, 5 Mail des Tuyes, 78180 MONTIGNY LE BRETONNEUX.

• Vends jeux MD Batman Returns, Sonic 2 ou échange contre Cool Spot. Contacter Maxime au 39 71 06 60.

• Vds jx MD Eur. Cl. Soccer : 200F, Grandslam : 200F, Fatal Fury : 220F. Tél. ap. 18H sauf week-end et mercredi au 30 56 01 43.

Département 81

• Vds sur MD Sonic 2 et St.of Rage : 299F pce. Tél. : 63 61 80 10.

Département 83

• Vds jeux MD : 200F l'un, Desert Strike, The Revenge of Shinobi, Budokan, Starfight. Tél. le soir au 94 94 40 00 urgent.

• Vds Street of Rage 2, Cool Spot : 220F, Olympic Gold, Tasmania, Quack Shot : 180F, Super Thunder Blade, Shadow of the Beast : 150F, Sonic Eswat : 120F. Tél. au 94 47 95 73.

• Vends jeux MD Crack Down, El Viento, Musha, Shining Force, entre 150F et 250F. Demander Laurent au 94 42 64 17.

Département 84

• Vds jx MD II avec 2 man. + 10 jx (Aladin, Ecco, Tazmania...) prix : 1700F, console sous garantie. Tél. à Jérôme : 90 33 38 61.

Département 85

• Vds 5 jx MD Rocket Knight : 270F, Sonic 2 : 140F, Fantasia : 180F, Eur.Cl.Soccer : 140F, W.Cup Italia : 50F. Tél. à Alain : 51 58 64 97.

Département 89

• Vds sur MD Mickey et Donald (W.of Illusion) : 130F à 150F et Altered Beast : 80F à 100F. Tél. à Gauthier : 86 46 11 94, urgent.

Département 91

• Vds St.of Rage, Pit Fighter : 150F, SMGP : 200F ou éch. contre autres jx (surtout Electronic Arts). Tél. à Aurélien au 60 86 13 56.

• Vds MD + 2 pads + 6 jeux bon état avec boites d'origine Super Affaire, prix : 1500F le lot. Tél. à Didier au 69 24 80 44.

Département 92

• Vends de 150F à 300F, 17 jeux (Mickey et Donald, Eco the Dolphin, Bulls vs Blazers...). Tél. à Cédrick au 46 30 45 84.

• Vds sur MD X-Men, Mickey et Donald, W. Ilusion et Talespin, le lot : 500F. Tél. à Jean-Jacques sauf week-end au 42 42 74 93, poste 346.

• Vds sur MD Olympic, Sonic 2, Wing of Wors, Hellfire, Coolspot, Ecco, prix : 200F à 300F. Tél. à Alexis ap. 18H au 47 75 86 97.

• Vds S.of Rage, Sonic, Ghostbusters : 170F. Tél. à Benoit : 47 81 63 94.

• Vds MD + 2 man. dont une Pro + SF 2 + Castle of Illusion : 1100F. Tél. à Alexis au 47 29 19 39.

Département 93

• Vds jx MD, Last Battle : 200F, Altered B. : 120F, Italia 90 : 150F et Wonderboy 3 : 180F ou éch. contre Amaz.Tennis, Thunder Force 4, Tiny Toons, Flashback, Shining Force. Tél. ap. 19H30 au 43 08 06 51.

• Vds MD plus 3 man. plus 9 jx Summer Challenge, Muhamad Ali, Olympic Gold, Desert Strike, Flash Back... le tout : 3500F, acheté au mois de mai 93. Tél. à Régine tous les jours au 49 35 07 94.

• Vds sur MD 2 jeux jap. Gynoug + Quackshot : 300F. Ech. M. Kombat contre R. Knight ou Aladdin et éch. Ecco contre Thunder Force 4. Contacter Reynald au 43 32 38 73.

• Vds M.Kombat : 300F, Road Rash 2 : 200F, Thunder F4 : 200F, Rolo : 200F ou le tout : 800F plus Out Run et une manette Pro 2 gratuite ! Pour cette offre exceptionnelle, tél. : 49 63 95 39, vite !

• Vds Shadow of the Beast II : 100F bon état ou éch. contre STF2 ou Desert Strike. Tél. à Hisham ap. 18H au 48 44 66 36.

• Vds MD + 2 man. et 2 jx à choisir entre les 6 miens (Street of Rage 2, Chakan, Batman...) prix : 700F. Tél. à Ronald : 48 65 10 70.

• Vds nbrx jx sur MD Flash Back, Another World, Speedball 2, Quackshot, Lemmings, Krusty... : 250F par jeu. Tél. à Rémy ou Olivier au 43 52 10 42.

• Vends MD + 1 man. : 700F TBE et Fatal Fury : 200F ou le tout : 900F. Appeler Christophe au 48 40 45 21.

• Vds MD + 18 jx + mega CD + 4 jx + cdxpro + Menacer, le tout : 3000F bon état. Tél. au 48 68 74 48, le dimanche à partir de 18H.

• Vds M. Kombat : 250F, Road Rash 2, Populous, Rolo Thunder Force 4, prix : 150F l'unité et Out Run : 100F, le tout : 700F. Tél. à Fabrice au 49 63 95 39.

• Offre groupée. Vds Gynoug (jap.), Quackshot (jap.), Sonic 1 + adapt. jap. : 500F ou éch. contre Rocket Knight, frais de port inclus. Tél. à Reynald au 43 32 38 73.

• Vds jx MD Mickey et Donald, Quackshot et Tazmania, le tout : 300F. Tél. à BOUESTEIX Patrick ap. 19H au 40 1016 98, merci.

• Vends MD + 2 manettes : 500F. Téléphoner au 48 70 95 17.

Département 94

• Vds sur MD Cool Spot, Menacer + cartouche + jx + T2, prix à déb. (avec 1 cadeau en + au 1er). Tél. à David ap. 18H : 39 87 27 70.

• Vends MD fra. + 2 manettes + 10 jeux + Mega Force du 19 au 23, prix : 2500F. Demander David au 49 77 29 86.

• Vds MD + 2 man. + 1 jeu : 500F. Tél. à Bruno ap. 19H : 48 76 27 37.

• Vds MD + 5 jx Sonic, Golden Axe, Columns, W.Cup Italia 90 et S.Hang on + 1 man., le tout : 900F à déb. Tél. à Ahmed : 46 77 97 47.

Département 95

• Vds jx sur MD, Eur.Cl.Soccer : 250F, Batman : 200F, D.Robinson Supr.Court : 150F, Golden Axe II, Shad. Dancer, St. of Rage, Moonwalker : 100F pce ou le tout : 700F. Tél. ap. 18H : 34 53 88 39.

• Vends jeux jap. : 100F, Granada, Rambo 3, Ghostbuster, XDR Altered Beast. Ecrire à CHAMPIOR Robert, 13 Rue des Rossignols, 95150 TAVERNY, Tél. : 34 14 70 68.

ATTENTION

MC GAMES

l'emission de video games
de la bande FM
retouvez chaque mercredi sur

Media Tropical 92.6 FM
Radio Alpha 98.6 FM
Voltage FM 96.9 FM

avec
la participation des Magasin :

STOCK GAMES

Le spécialiste du jeu video
44 RUE DE MALTE 75011 PARIS
METRO REPUBLIQUE
TEL: (1) 48.05.48.23

CITY GAMES

* 4 RUE CAMPAGNE- PREMIERE
75014 PARIS
METRO RASPAIL
TEL: (1) 43.35.32.10
* 23 RUE D' ABBEVILLE
75009 PARIS
METRO POISSONNIERE
TEL: (1) 44.63.02.49

ROBOCOP TM & © 1993 Orion pictures Corporation. All rights reserved. TM designates a trademark of Orion pictures Corporation. THE TERMINATOR TM & © 1984 Cinema'84. A Greenberg Brothers Partnership. All rights reserved. TM designates a trademark of Cinema'84. Licensed by Hemdale Film Corporation. Sublicensed by Bethesda Softworks. Game Coda © 1993 Virgin Games. All Rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. SEGA Game Gear™ and Sega Master System are trademark of Sega Enterprises Ltd.
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD.
338A Ladbroke Grove. London W10 5AH